GAMESCOM 2021 FUARDA NE VAR NE YOKSA DOSYALADIK!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Eylül 2021/09 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 167 • ISSN: 1307-8933



Back 4 Blood Beta İzlenimleri!

Yara'ya Özgürlük Getiriyoruz!

Oynadık

FARCRY6®

HALO INFINITE
Teknoloji İzlenimleri

HUMANKIND
Civilization'ın korkulu rüyası geldi!

DISCIPLES: LIBERATION
Kapalı Beta

PSYCHONAUTS 2
Double Fine dediğini yapmış!





#167 Oyungezer | EYLÜL 2021

İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

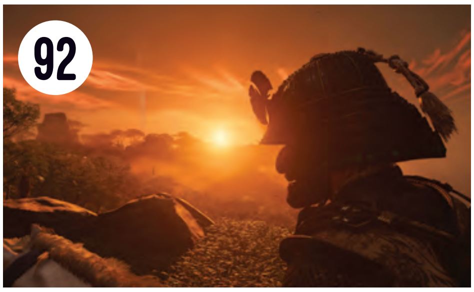
İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

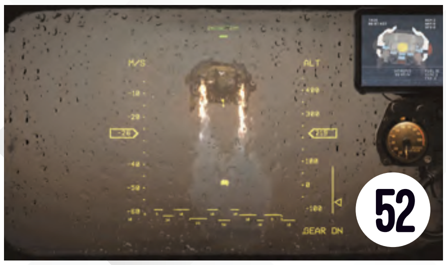
PiKSEL

















C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

NORMALİN HER GÜN YENİDEN İCADI

Oyungezer'i raflardan çekip tümüyle dijital platformlara taşıdığımız günler, sadece derginin değil ona can veren insanların da gün ışığını terk edip dijital platformlara çekildiği zamanlardı. Tüm dünya gibi biz de hayatlarımızı bir odaya sığdırmaya çalıştık; ne de olsa geçiciydi, idare edilebilirdi... Zaten ondan önce günlerimizin çoğunu online geçiriyorduk, sadece ismini koymamıştık. Dijital sınırları pandemiden sonra çizdik ve tanımladık. Twitter, Youtube, Google Meet, OGZ Online ve diğerleri arasında zaman sandığımızdan da hızlı bir şekilde geçti... Aşılar bulundu... Aşılar olundu... Ertelenen diş randevuları alındı... Anne babanın yanına gidildi... Tatil planları yapıldı... Çok cesurlarımız sinemaya falan gitti... Ama hayatın çoğu yine dijital sınırlar içinde kaldı. En azından benim için sokağa çıktığım, insanlarla yüz yüze bulunduğum her an, çoktan unuttuğum bir geçmişin nostaljisi gibiydi artık. Bir an önce eve dönüp gerçek hayatıma dönme isteğini de içeren tatlı, huzursuz bir deneyim...

Son iki yılda "normal" olanı defalarca değiştirmek durumunda kaldık, hep eski normale dönüş ihtimalini canlı tuttuğumuz farklı normallere atlaya atlaya buraya kadar geldik ama şimdi dönüp bakınca şahsen o eski normalin sahilinden çok açılmış gibi hissediyorum. Geri dönmeyi ne ben istiyorum ne de hayatın akışı o tarafa sürüklüyor. Biraz da yorucu bir deneyim gibi hatırlıyorum o kadar çok insan ve mekân içeren zamanları. Bilmiyorum, belki de geçici bir normaldir bu da. Dünyanın sonuna bu kadar yaklaşmışken apokalipse odamda mı, Migros'ta mı yakalanacağımı düşünmek komik çünkü, değil mi?

email, twitter, discord
facebook, youtube

Selam! OGZ



Gülhis Canpolat

Bu ay Lucifer bekliyorum. Geçen ay annemle maratonladık, iyi ki Netflix aldıktan sonra başlamışız, vallahi yarım kalsa oturup ağlarmışım. Son sezondan önce izledik, çok temiz. Şu anda okul açılışı indirimlerine karşı koymaya çalışıyorum. Defter kalem ihtiyacım yok, almamalıyım.

MİSAFİR EDİTÖR: GÖKER NURBEYLER

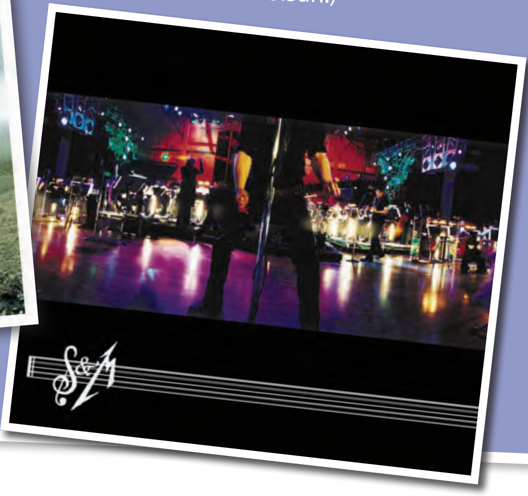


Şu aralar bir değişim arifesindeyim. 15 sene emek verdiğim şirketimden ayrılıyorum. Yeni ufuklar, yeni umutlar. Bu esnada Oyungezer'e karalamak beni rahatlatıyor, kafamı dağıtıyor. Farkettim ki dinlediğin müzik ruh haline fena halde etki ediyor. Düşünceliyken umut veren şeyler dinlemeli. (Gregorian'dan Moment of Peace veya the Circle 4'er dk'lık bir huzur molası mesela) Bunun yanı sıra rahatlamaya ihtiyacınız olduğunda kafa dağıtacak bir şeyler de oynayabilirsiniz; Abzu, Flower veya Journey mesela. Veya Göker'e mail atabilirsiniz. Bunlar güzel şeyler.

Misafirin önerisi

→ Orkestral Rock veya Metal müzik. Metallica- S&M'i bilmeyen yoktur. Therion - the Miskolc Experience, Bulutsuzluk Senfoni, Scorpions - Moment of Glory, Dimmu Borgir - Forces of the Northern Night...Ortak noktaları güçlü müziğin orkestral dokunuşlar ile arşa yaklaşması. Senfoni orkestrasının değdiği yerde gül biter. Farklı bir şeyler denemek isteyenlere öneririm. (Bu ay Selam'ı Müzik Yelpazesi'ne çevirdim. Sezen Cumhur Önal'a selam olsun.)

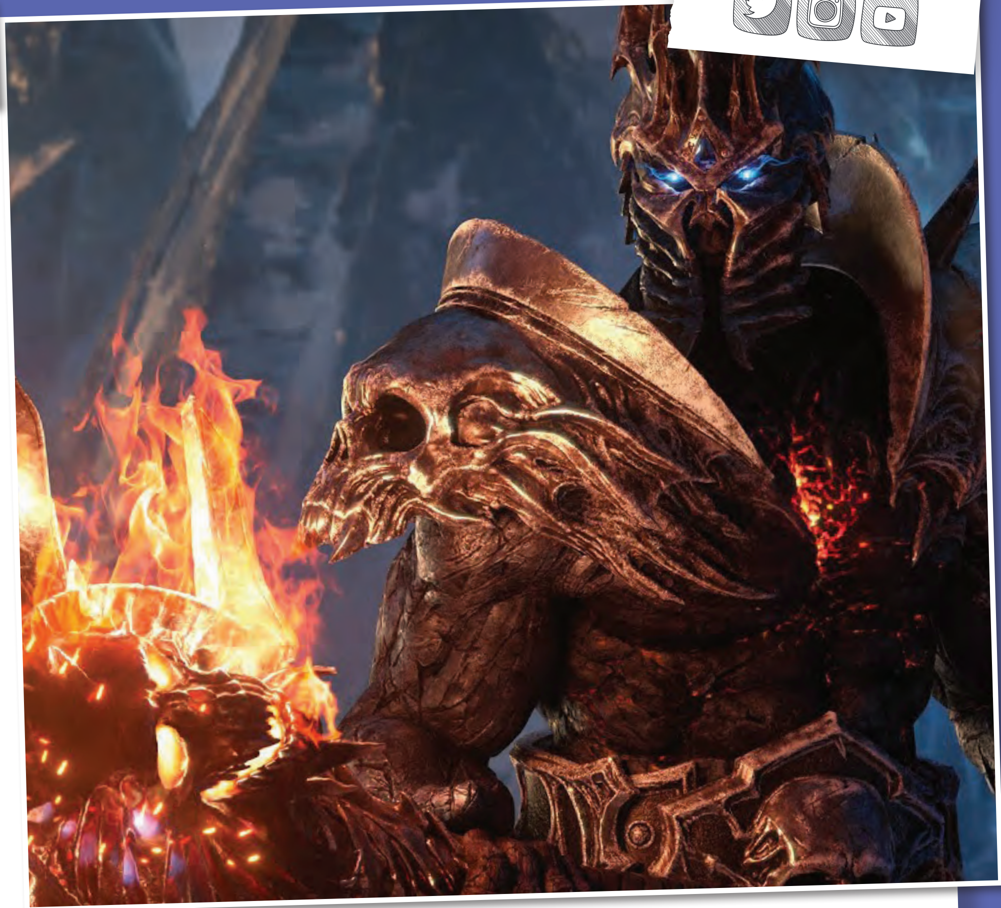




Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

BiZi TAKiP ETMENiN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...

Galiba Selam! =)



Gülhis abla merhaba!
Aslında birkaç senedir takip ediyorum Oyungezer'i (kapağını beğendikçe alıyordum 🙈) ama hep çekiniyorum ben de mektup göndermeye. Ay sonunda gönderdiğim için üzgünüm, belki Ekim sayısında cevaplarsınız. (Ekim sayısı misafirine de merhaba!) Ama geçen sayıdaki Blizzard dosyasını okuduktan sonra teşekkür etmek için yazmak istedim. Başka yerlerde de cinsel taciz yüzünden dava açıldığını okudum ama olayın tamamını uzun uzun açıklayan başka bir yer bulamadım ve İngilizcem o kadar davalar ile ilgili şeyleri anlamaya yetmiyor. 😭

Ben Overwatch'ı çok seviyordum ama şu durumda nasıl Blizzard oyunu oynayabilirim bilmiyorum. Yani suçluluk duygusu gibi de değil, sanki bütün ilgim çekilmiş gibi hissediyorum. Allah senelerdir WoW oynayanlara sabır versin benim gibi hissediyorlarsa.

Şimdi daha eğlenceli şeyler sormak istiyorum çünkü kendimi üzdüm. Bir: İlk dövmem Minecraft arısı olsun istiyorum, sizce pişman olur muyum? İki: Herkesin çok sevdiği ama sizin hiç sevmediğiniz bir dizi var mı? (Benimki Rick & Morty, internete inanırsak benim IQ'm 3 sanırım.) Üç ve en önemlisi: Bu sene liseden mezun oluyorum, yıllığıma bu alıntılardan birini koymak istiyorum ama karar veremedim bir türlü. Kısa olması gerekiyor ki sığsın, bu da seçeneklerimi çok kısıtlıyor. Yardım edin Oyungezer ailesi, ne olur!

"Don't wish it were easier, wish you were better." (Animal Crossing)

"What is bravery, without a dash of recklessness?" (Dark Souls)

"Life is a serious battle, and you have to use the tools you're given." (Pokemon Black And White)

TEŞEKKÜRLER!!

-Selin❤️

Gülhis: Selin ilk olarak e-posta adresini çok beğendim, söylemeden edemeyeceğim. :)) Ayrıca dergiye son dakikada yazı gönderen ne ilk ne son insansın, tembellik tacını bu ay ben tutuyorum sanırım hatta. (AHAHAHA. Ne kadar iyimsersin Gülhis. -Can)

Blizzard dosyasının birilerine ulaşmış olmasına sevindim yahu. Yani orada uzun uzun yazdım, daha da uzatmayacağım ama oyun stüdyolarındaki çalışma hayatı kalitesi benim

Ayın videosu

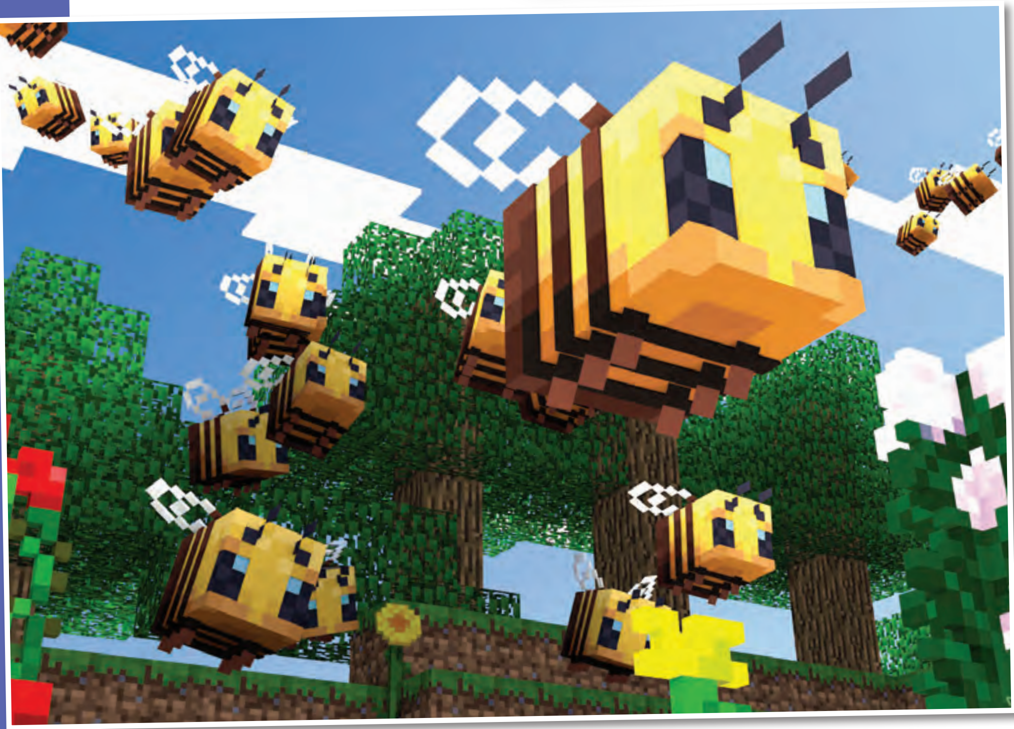
→ Geçenlerde YouTube'da Halocene diye bir grup keşfettim. Her şeyin pop-metal cover'larını yapıyorlar. Ruhum 2000'lerin ortasında, cover kanallarının çok popüler olduğu zamanlara gitmek istiyor.



1:22/11:43

Selam! OGZ

email, twitter, discord facebook, youtube



için önemli bir konu. Sonuçta biz de bu sektörün içinde oyun haberciliği yapıyorsak sadece oyunlardan bahsetmek, mutfağa bulaşmamak olmaz bence. Üstelik de bu kadar büyük ve nüfuzlu bir şirket söz konusu olunca.

Senelerdir WoW oynayanlar nasıl hissediyor? Can-ımız YİM Can'a dönüyoruz, evet Can, söz sende: *Valla ilk çıktığından beri düzenli oynamış bir insan olarak geçen ay itibariyle uzun süredir ilk defa WoW hesabımı kapattım. Çok ciddi değişiklikler olmadığı sürece de geri açmayı düşünmüyorum. Oyun da zaten tepetaklak gidiyordu bir süredir. Hem oyunda hem de firmada radikal düzeltmeler yapılmazsa helvasını yememiz yakındır. -Can*

Göker: Burada Can'dan biraz yer çalacağım. Tükettiğim bir ürün/hizmeti satan firmaların kanıtlanmış bir insanlık ayıbı (ör.ırkçılık), inanç ve felsefeme çok zıt bir tavrı varsa ona zor kazandığım paramı kazandırmamaya çalışıyorum. WoW'u Pandaria zamanında bıraktım. Bunda *(dövizi de dikkate alınca)* aylık yerel fiyatlamaya geçmemelerinin ve oyunun saçma sapan bir yere gitmesinin etkisi var. Diablo'nun bende ayrı bir yeri var. Umarım firma da oyun da toparlanır.

Yüzünü güldüreceğiz Selin, yettik!

1- Gülhis: Benim hiç dövmem yok ama madem sordun, bence iyi yapılmışsa pişman olmazsın. Yani insan güzel bir tabloya bakmaktan ya da Minecraft oynamaktan nasıl sıkılmıyorsa, kaliteli yapılan bir dövmeden de pişman olmazsın bence. Ayrıca Minecraft arısı nasıl görünüyor diye açıp baktım, çok şirinlermiş yahu.

Ayın kısası

→ Sanırım attığım vakitte cevap alsaydım şimdiki kadar mutlu olmazdım. Yazdıklarıma bakınca evet, hâlâ dergiler arasından Oyungezer dergisini arıyorum inatla.
Bir süre önce Sinan Akkol'un, Disket Kutusu'nda Oyungezer'in çıktığı son sayısı hakkındaki bir videosunu izlemiştim. O videodan sonra gerçekten sizleri dergi okumayı ne kadar özlediğimi hatırladım. Bana çok şey kattınız. Şu anki bölümümü ve gelecekte yapmak istediğim mesleği belirlememde muazzamlı bir rolünüz var. Kendi çabalarımla bir şeyler çiziktiriyorum. Size de bu çizimlerimden göstermek istiyorum. Çünkü sanki bu yolculuğumda hep destek gibiydiniz bana. Çok isterdim ekibinizin bir parçası olmayı ya da sizden herhangi biri olmayı :')
-Feyza Nur Yurtseven

Gülhis: Feyza Nur, ta 2017'de ilk yazdığında ya da Ömer geçtiğimiz aylarda o e-postayı yeniden bulup sana cevap verdiğinde eminim Selam'da beni bulmayı beklemiyordun. Yine de Oyungezer'in hayatındaki yerini okurken ne kadar mutlu olduğumu söylediğimde inan, bütün Oyungezer yazarları adına konuşuyorum.

Sen 4 sene sonra hâlâ burada olduğuna göre bizden biri sayılırsın bence.

Göker: İnsan kendini nereye ait hissediyorsa oradadır. Oyungezer bir şekilde hayatına dokunabildiyse ne mutlu bu sayfalara ter dökene. Sevdiğin yerde, sevdiğin işi yapıyorsan başarılı olacağına inanıyorum. ("Bıkdım" resmin çok hoş, eline sağlık.)



"Feyza Nur'un çizimlerini buzdolabının üstüne asıyoruz hemen."

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

Göker: Naçizane tavsiyem dövme seçerken sadece bugün değil, yıllar sonra bile anlamından ve taşımaktan keyif alacağını düşündüğün bir görsel seçmen. Minecraft arısının "O" olduğunu düşünüyorsan neden olmasın. Sildirmesi biraz zahmetli olduğundan "X yıl sonra bunu sever miydim?" düşüncesinden dövmesizler arasındayım.

2- Gülhis: Aaa! 3 IQ'lular olarak buluştuk. Ben de çok hazzetmiyorum açıkçası ama senin örneğini çalmış olmamak için başka bir örnek de vereyim. Black Mirror. (Durun! Linçlemeyin yahu! İnin üstümden!!) Yani bir iki bölümünü beğenmedim diyemem ama genel olarak bu distopik korkuları sakız gibi uzatma olayı hiç sarmadı beni. Bu sorunların birçoğu biraz empati yeteneği ve biraz iletişimle çözülebilir, biz insanlar olarak bu kadar mı dandiğiz demekten alamadım kendimi.

Göker: Zevkler ve renkler mi, IQ ve EQ mu desem? Şahsen Japon animelerini sevemedim. Bir türlü hitap edemedi bana. Diğer yandan Little Britain ve the Coupling (UK) çok güldüğüm, Six Feet Under ise çok ağladığım diziler oldu. Beni mutlu ettiler, hayatta mutsuz eden onca şey varken. Başkasının düşüncesi bayağı bir fifi. :)

3- Gülhis: Ya alıntılara bak çok şirin!! Benim oyum Dark Souls'dan yana (Şirin mi dedim demin ben?) ama aşağıda dergi yazarlarından gelen oyları da ekleyeceğim. Benim en son ortaokulda yıllığım oldu. Lisede yapıldı da mı almadım yoksa yapılmadı mı, hatırlamıyorum. Üniversite malum zaten… Dur ortaokul yıllığım nerede acaba, bir çıkarayım!

Göker: Ben oyumu üçe verirdim. Ancak alternatif istersen Kingdom Hearts'dan "I don't need a weapon, my friends are my power." andaç için anlamlı olabilirdi. Ya da "I have come here to chew bubble gum and kick ass...And i'm all outta bubble gum." Yok yok, sen istediğini seç.

Editörlerin Kavgası (!):
Tokuşturmadan sağ çıkan alıntı 2 numarayla Dark Souls oldu. Ali'nin, "1 çok güzel ya. 1'i neden beğenmediniz? :(" feryatları birdenbire kendi sevdikleri alıntıları paylaşan editörlerin bağırış çağırışları arasında kayboldu.



GELECEK AYIN MİSAFİRİ

C. SERPİL ULUTÜRK

Matruşka bebekler gibi iç içe geçmiş ruh halleri var, hangi mektuba hangi boy ruh denk gelecek, bilinmez.

Günlük hayata dönüş:
LOADING...

Humankind ve Psychonauts oynamaya kalan gün sayısı:
8

Humankind ve Psychonauts oynayanlara haset seviyesi:

Sonbaharın gelişi hakkında hissiyatı

Bu ay daha çok "bir mektup bir mektuptur" köşesi gibi oldu ama her ay başınızdan geçen her şeyi anlatmanızı beklemiyoruz elbette ki. (Hayır bekliyorum aslında. Lütfen yazın, iki lafın belini kırarız. Kolunu bacağını bile kırarız.)

→ **@OYUNGEZER:** VAROLUŞTAN BİR TATLIYI KOMPLE SİLECEKLER. O TATLI...[BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Tiramisu. (Bir anlık sessizlik.) Ay pardon ekler!!! @serpiluluturk



Kremasında parça çikolata olan tüm pastalar. @gulhiscanpolat



Güllaç diyecektim ama geçen gün gördüğüm ELMALI tiramisu daha vahimdi sanki. @canarabaci



Burayı kimse okuyor mu denemesi:

Ya siz de her oyundan 300-500 ekran görüntüsü alıyor musunuz, yoksa normal misiniz? Oyunda fotoğraf çekmek için şekilden şekile giren bir ben miyim? (Telefon / laptop duvar kağıtlarım nereden sanıyorsunuz?!)

Göker: Ooh! Gülhis iki kere daha şirin deseydi sayfadaki fotoğrafı mistik bir şekilde Şirine'ye dönüşecekti. Aaaa...Mavi renk de yakıştı sanki. O kafandaki beyaz başlık da ne?



"Sonra güneş doğru noktaya denk gelsin diye bekle dur..."



Onur Kaya

Oynadık

FARCRY6
KARAYİPLERDE DEVRİM BAŞKADIR

(Çok da değil ama aslında)



Biz yine de yetişmediği için bu sayfalarda okuyamayacağınız ama Ubisoft'tan sözünü aldığımız röportaj sorularımızda, Anton Castillos'un karakterine dair sorular sorduk. Ben kendi adıma Anton'u diğer Far Cry kötülerinden ne gibi özelliklerin ayıracağını, onların aksine bir ebeveyn olmasının ona ne gibi karakter dinamikleri kazandıracağını merak ediyorum. Cevaplarımızı alabilirsek, röportajımız yakın zamanda OGZ Online'da "spawn olacaktır."

Crytek'in adını duyurduğu ilk oyunun tropik adasından bu yana Far Cry dur durak bilmedi. Afrika savanlarından Himalayalar'ın eteklerine, Antik çağlardan Birleşik Devletler taşrasına ve akabinde süper gücün kıyamet sonrasına pek çok farklı atmosferi bize soluttu. 8 oyunda devr-i âlemimizi Karayiplere bir gezi ile taçlandıracağını internetsiz sultana bile duyuran Ubisoft, *Watch_Dogs: Legion* ve *AC: Valhalla*'da olduğu gibi bize ve dünya çapında diğer pek çok basın mensubuna "Önden buyurun!" demeyi de ihmal etmedi. Ubisoft'un davetiyle katıldığımız Far Cry 6 deneme etkinliğinde, dünya devi yayıncının Parsec isimli streaming altyapısı üzerinden popüler serinin son oyununu oynama şansına eriştik. O sebeple, Far Cry denince avizelere tırmanmaya başlayanlarınızı bir an önce buraya alalım:

Birtakım gizli patlamalar, çatlamalar...

Far Cry 6, Ubisoft'un hakkında pek detay vermememizi rica ettiği güçlü (ve olumlu anlamda çizgisel) bir açılışın ardından oyun alanındaki özgürlüğümüzü bana teslim ediyor. Ha ama ondan önce karakterimizin erkek mi yoksa kadın mı olmasını istediğimizi seçiyorum. Dani kadına da erkeğe de giden bir isim herhalde(bilenleriniz aralarında benim de bulunduğum bilmeyenlerimize anlatsın lütfen) ki isim değişmiyor. Yalnız Ubisoft nasıl becerdiyse, neden yaptıysa Assassin's Creed: Odyssey'deki Alexios'tan sonra erkek ana karakteri bir kere daha bizim eski müteahhittin oğluna benzetmiş, Philip K. Dick paranoyam tuttu tutacak, öhöm.

Bu arada ara sahnelerde karakterimizi dıştan gördüğümüzü duymuşsunuzdur. Oyunla geçirdiğim vakit süresince bunun gerçekten güzel bir karar olduğunu ilk elden onaylayabiliyorum. Kendi karakterimizi görebilmek, giyip kuşandığımız giysilerle ekipmanları (buna dönülecek efendim) üzerinde süzebilmek, halini, tavrını, duygusunu gözlemleyebilmek, her ne kadar elde Rockstar seviyesinde bir







Amigo denen mevzubahis hayvanat yardımcılarımızın Challenge görevlerini yaparak onlara yeni özellikler açabilecekmişiz. Oyunun en keyifli parçalarından olduklarını düşününce her biriyle daha fazla vakit geçirmek için ekstra bahaneye hayır demem ama açtığımız özellikler gırgır şamata artırıcı şeyler olsa iyi olur.

karakter performansı olmasa bile güzel. Karakterimiz telsizden de bol bol konuştuğu için sesine de doyuyorum. Kafamda yine de "Etkileyici bir karakter olmaz yahu, Ubi çok beceremiyor bunu ve kasmıyor da" diyen bir ses var. Giancarlo Esposito'nun hayat verdiği ve etkileyici olması gereken Anton Castillos'u ise oyun seansım boyunca sizin şimdiye kadar yayınlanan fragmanlarda gördüğünüzden daha fazla görmüyorum. Herhalde karakteri tam oyuna saklamak istiyorlar.

Harita mı ülkenin simülakrı, ülke mi haritanın simülasyonu? Karıştım bir dakika?!

Oyuna fiilen başladığımda ilk gözüme çarpan değişiklik beşinci oyunda yerini pusulaya teslim eden mini haritanın muhteşem dönüşü oluyor. "Eee hani haritasızlık özlemi oyunu daha gerçekçi, daha içine girilebilir yapıyordu?" serzenişlerinde bulunmadım değil ama düşününce, Montreal ve Toronto stüdyoları tarafından ortaklaşa geliştirilen Far Cry 5'in aksine FC6, Ubisoft Toronto'nun tekelinde. Herhalde 5'te alınan kararların bir kısmını paylaşmadılar veya oyunculardan gelen geribildirim geliştiricileri bu yöne itti.

Bu arada oyunun senaryosu da bizi gerillalık maceramızdaki mentorluğumuz üstlenecek gibi duran Juan Cortez ile tanışmaya itiyor. Kendisi KGB'den çıkma yaşlı bir casus, Yara'nın "emekli ama çok da değil" bilirkişilerinden biri olarak oyunun sloganını bize birinci ağızdan duyuruyor: "Doğru işe doğru donanımla gideceksin." Yalnız işi tadında bırakmayıp oyunu oynadığım yaklaşık 5-6 saatlik süre boyunca bu lafı tekrar tekrar etmesi hem benden hem de oyundaki karakterimizden küfür yemesine sebep oluyor. Demo süresince bile fazla tekerrüre düşen bu basit vecizemiz, oyunun geri kalanında da kulağımıza bol keseden çalınmaya devam edecekse, eksiksiz bir Far Cry 6'ya kavuştuğumuzda gittikçe daha orijinal bir hal alan şekillerde ağız bozacağımız kesin.





TEKNİK MEVZULAR

Far Cry 6'yı Parsec sistemi üzerinden Streaming yoluyla evlerimizde tecrübe ettiğimizi yazının başında belirtmiştim. Oyununun RTX3090'da çalıştığı kenarda yazıyordu, buna rağmen FPS düşüşleri ile karşılaşmayı, şayet Parsec kaynaklı bir sorun değilse, garip buldum. Oyun bir nesil geçişi oyunu olduğu için, hem eski hem de mevcut nesle çıkıyor biliyorsunuz. Bu yüzden kendini PS4 ve Xbox One'ın zincirlerinden kurtarmış değil. Dolayısıyla da grafiklerde, yeni nesil sürümlerde Ray Tracing ve Variable Rate Shading barındıracak olması dışında, Far Cry 5'e kıyasla aman aman bir değişme gelişme yok, olmayacak. Oyunun çıkışına daha iki ay var ve bu tarz FPS düşüşleri çıkışa kadar düzeltilemeyecek şeyler olmayabilir. Yine de Assassin's Creed Valhalla'nın hala boğuştuğu performans problemlerini düşününce satın al butonuna abanmadan temkinli davranmanızda fayda olacağını düşünüyorum. Wrath of the Druids eklentisi gösterdi ki firmalar hala pandemi şaşkınlığından kurtulamamış.

Bu arada muhtemelen biz SSD'den oynadık ama yüklemeler gerçekten çok kısaydı, hızlı seyahat bir içim su resmen… Belirtmeden geçmeyeyim.





"Dövmesi ve egzotik hayvanı olmayanlar giremez"

Cortez ile tanışmamız aynı zamanda bir başka önemli karakterle daha kaynaşmamızı tetikliyor: Altın dişli timsah dostumuz Guapo. Kendisi çatışma sırasında düşmanları oyalamaya ve biz bu görüşüp dişlediklerini vurmakta yavaş kalırsak onları imamın kayığına bindirmeye epey hevesli bir arkadaş. Guapo ile tanıştığınızda kazak giydiğini fark edebilir, Far Cry 6'nın Giancarlo Esposito'yu baş kötü yaparak özümser göründüğü ciddiyeti boşa çıkaracağı yönünde şüpheler beslemeye başlayabilirsiniz. Benim de kapıldığım bu şüphelerin kanıya dönüşmesi, Denizli'den akrabalarına taş çıkaran yüce horoz Chicharrón'la tanıştığım noktada gerçekleşiyor. Diktatör rejiminin askerlerine derin bir kin besleyen bu arkadaşımız, nasıl oluyorsa Guapo'dan daha komik enstantaneler sunmayı başarabiliyor. Boynunda dikenli Goth tasması, ibiğinde piercingi var ve Assassin's Creed: Odyssey'deki Akdeniz horozlarından katbekat daha agresif. Daha ne isteyebilirim ki bir oyun içi yoldaştan? Gölge etmiyor, ekstra ihsanı bol.

Guapo da fena değil ama Chicharrón ile el ele verdiğimiz görevler daha bir eğlenceli, Ubisoft'un demo gözetmeni de özellikle horoz oğlanın görevlerini yapmamı tavsiye ediyor. "Yaptım!" diyorum keyifle. Bu yazıyı yazarken araştırıp bakınca görüyorum ki oyun genelinde biri ücretli eklentiden gelen toplamda 6 hayvan olacak. Horoz ve timsaha ek olarak bir de tekerli köpeciğimiz Chorizo ile tanış oldum, bir yandan askerleri işaretlerken bir yandan sevimliliğiyle hem benim hem düşmanın dikkatini üzerine çekmekle meşguldü.

Fast & Furioso, Exterminador, Volta, Medico…

Oyunun bana tekrar etmesinden baymıştım ama benim de konuyu döndürmek için tekrar etmem gerek: Sloganımız "Doğru işte doğru hayvanı götüreceksin" değil, "Doğru işe doğru donanımla gideceksin." O yüzden Far Cry 6 bize ekipman konusunda ne gibi haklar ve ne genişlikte bir repertuvar sağlıyor ona bir bakmak lazım. Daha ilk andan aynı anda iki tanesini taşıyabildiğimiz standart silahlarımızı modifiye etmeyi öğretiyor oyun bana. İki farklı cephane tipini iki tüfeğime paylaştırtıyor ki farklı düşman tiplerine karşı çaresiz kalmayayım; Soft-Target Rounds bir makinaya, Armor Piercing Rounds



Saldırı imkânlarımız genişlemiş bile olsa oyun önceki oyun alanlarımıza kıyasla daha medeni bir ortamda geçtiğinden, bizden insan içine çıktığımızda silahımızı kaldırmamız isteniyor. Silahımızı kaldırdığımızda insanlar bizi muhatap alıyor, askerler halimizden tavrımızdan şüphelenmiyor. Düşman ile alakalı istihbarat alabileceğimiz ikili ajanlar da namluyu burunlarından çekersek bizimle konuşuyorlar. Sırtımızdaki roketatarlı Supremo çantası bakkalın, trafik polisinin kafasında soru işaretleri oluşturmuyor mu onu bana sormayın, söyleyemeeeemmmm…

Savunmaya yarayan ekipmanım da bol, oyun üzerine basa basa söyleyip bunu lehime kullandırtıyor. Artık önceki oyunda tamamen kozmetik işlevi olan şapka, eldiven, pantolon gibi elbise slotlarının her biri potansiyel birer geliştirme demek. Oyunda ateşe değerseniz doğal olarak yanmaya başlıyorsunuz ve alevleri elinizle manuel söndürmeniz gerekiyor. Görevlerin bir tanesinde bu söndürme işlemini hızlandırıp otomatiğe de alan bir eldiven alıyorum mesela. Bir başka görevde karakterimi zehirli gazlardan koruyacak bir maske takmam salık veriliyor. Elbette taarruza veya gizliliğe de fayda sağlayan üst baş bulmak mümkün ve farklı giysi setlerinin ne şekilde açılacağı bilgisini de envanter menüsünden alabiliyorum. Oyunun gizlisi saklısı yok, Ubisoft her zamanki gibi kartlarını açık oynuyor.



öbürüne. Hoş, Armor-Piercing mermi yüklediğim tüfeğimiz daha çok sevdiğimden, herkese onunla dalıp kelle avlıyorum çoğunlukla. Ubisoft taş-kâğıt-makas sistemine geçerken elini biraz korkak alıştırmış, oyuncunun rahatını bozmaktan çekinmiş gibi yani. En azından başlarda bu böyle, sonra ileride tam sürümünde çok uçuk düşman tipleri çıkarsa karşımıza, işin orasına bir malumatım yok. Öte yandan oyunun başı maşı dinlemeden epey uçuk silah tipleri çıkıyor ama karşıma. “Resolver Weapons” olarak geçen, Yara’nın alametifarikası, “el emeği göz nuru” bu güzellikler de üçüncü slotuma yerleşiyor; alev silahı, elektrik silahı, “Macarena” silahı falan hep bu kafadan. İlk olarak alev silahımızla Far Cry 3’tekine benzeyen, oyun içinde geyiği de çevrilen bir görevde tanışıyorum. Far Cry 6’nın serinin belki de en sevilen oyununun nostaljisini yapmaktan çekinmediğini görüyorum.

Bir de bakıyorum oyunun en şık yeniliklerinden olan Supremo çantaları da kaşla göz arasında sırtıma yerleşmiş. Portatif havan topu görevi gören Exterminador sayesinde tek tuşla ortalığı Perşembe pazarına çevirebiliyorum. Volta ile ortama EMP sallayabiliyor, Furioso ile havalanıp yerleri alazlayabiliyorum. Medico ise adı üstünde iyileştirmeme ve iyileşmeme yarıyor, sayesinde düştüğümde kendi kendimi yerden kaldırabiliyorum. Dahası da var. Bunları bile modifiye edebildiğimi fark ettiğimde, işin içine bir de uzun uzadıya bakamadığım araç modifikasyonunu kattığımda Ubisoft’a şapka çıkarıyorum. Ha kafamın içindeki ses yine söyleniyor “E bu kadar modifikasyon seçeneği oyuna bir yere kadar kıymet katar, keşke ‘daha fazla’ yerine ‘daha farklı, daha anlamlı’ takılsalarmış” diye. E o da haklı.





NELERİ BEĞENMEDİM?

- "Right tool for the right job" sloganın cılkının çıktığını yazı içinde belirtmiştim, buraya tekrar vurguluyorum. BABUŞ YETER YAV? GERÇEKTEN BU KADAR MI GÜZEL GELDİ KULAĞINIZA BU SLOGAN SİZİN?
- Bu söyleyeceğimin kısmi sebebi Parsec'ten kaynalı "input lag" olsa da silahların verdiği hissiyatı çok sevemedim. Geri tepme ziyadesiyle mevcut ve isabet oranını düşürüyor evet, yani sebep tepme azlığı değil. Ancak her ne sebeptense damağımda tok bir tat bırakmadılar.
- Oyunda ciddi oranda bir parkur mekaniği falan yok ama yer yer sağa sola tırmanmanız gerekiyor. Bir yerlere zıplarken neye tutunup neye tutunamayacağınızı kestiremiyorsunuz. Karakterinizin yeter de artar bir yükseklik ve yakınlıktan zıpladığınız bir kenara tutunmamayı tercih etmesi epey sinir bozan şeylerden.
- Doğru yönde atılmış çok adım var elbette ama bunlar genelde yenilik değil rötuş diyebileceğim şeyler oldu benim için. Evet Far Cry her oyunuyla kendi içinde bile devrim yaratan bir seri değil ve onu böyle sevenleri de çok ama insan bu bütçeyle daha keskin virajlar alındığını görmeyi bekliyor.
- Bu yüksek bütçeli oyunların bir gerçeği olduğu için artık bundan yakınmasak mı, yoksa ne kadar dinlenmezsek o kadar sesimizi mi yükseltsek bilemiyorum ama yazayım… Bu yapay zekâ ne kardeş yahu? Daha ne kadar yapay geri zekâ olacak bunlar? İlla bir yapımcının iyi yapay zekâ yazıp bunu devrimsel yenilik diye pazarlaması mı gerekiyor?

Gönlümde bir Yara, hançer gibisin

Oyun ilk birkaç ana görevde bana vereceği eğitimi tamamlar gibi göründüğünde, aklıma geliyor ve diyorum ki yan aktivitelere bir bakayım. Açıyorum haritayı ve içime bir rahatlık geliyor, tam bir arayüz sapığı olarak oyunun arayüzünü ve haritasını pek beğenmemin yanında, mevzubahis harita üzerime üzerime gelmiyor! Ne büyük bir lütuf bu? Bundan yıllar önce AC: Unity'nin haritasını açtığımda hissettiğim anksiyeteyi düşününce Far Cry 6'nın haritasına bakıp terli yürüyüşümün sonunda sahile varmış gibi hissediyorum. İlk bakışta 2-3 tane yan görev sembolü, ele geçirdiğim için artık hızlı seyahatte kullanabileceğim askeri kontrol noktaları ve ana görevim haricinde pek de bir şey gözüme çarpmıyor. Daha ilk adadayım elbet ancak ebat olarak hiç de fena değil bu başlangıç bölgesi. Sonra haritanın tamamına göz atıyorum ve oyunun ölçeği son dönem Ubisoft oyunlarının hiçbirinden aşağı kalmayarak "öeeehhh" dedirtiyor. Acaba işi gücü bırakıp Castillo'nun kulesine gitmeye çalışsam mı? Yok yok, hava savunma sistemleri nefes aldırmaz muhtemelen. Zaman sınırlı, boşa vakit kaybetmeye gerek yok. Ha yan görev diyorduk…

Pelikan kovalıyorum yan görevde. Ciddi. Oyun zaten en başlarda bana hem paraşüt hem de Wingsuit vermiş. Uçuyoruz iniyoruz, gak guk. Yakalıyorum balık veriyorum ağzına biraz daha uçuyoruz. Az daha gak guk. Görevin ne hakkında olduğunu hatırlamaya ihtiyacım yok, bana böyle yan görevlerle gelinmesine ihtiyacım VAR. Assassin's Creed: Valhalla'daki irili ufaklı olayların benzerlerini burada da görüyorum. Vakit geliyor diyorlar ki "Hadi bir de Co-op deneyin." Merlin'in Kazanı'ndan Ersin ile bir araya gelip bir düşman generalini gece karanlığında ormanın içinden parmak ucunda kaçırmaya çalıştığımız bir görev yapıyoruz.. Ardından bir balıkçı köyünde bulmacalı bir göreve giriyoruz, bulmacanın cevaplarını ararken çatılarda hoplayıp zıplıyor, oyunun tırmanma mekaniklerine sövüyoruz (bkz: kutu). Sırtımdaki Furiosa çantasının ben sağa sola zıplarken... ardımda alev bırakarak milleti yaktığını fark ediyoruz. Ben Ersin'e horozu gösteriyorum, o bana köpeciği gösteriyor. Beraber boş atarken süremiz bitiyor.

Far Cry 6 oynadığım süre boyunca neyini yersem, neyini övsem hepsi oyunun bir Far Cry olmasından sebepti. Seriyi sevenin yine beğeneceği, sevmeyenin ise yine üzerine toprak atacağı bir oyun olacağına şüphe yok. Ha olur da Giancarlo Esposito'nun Anton Castillos karakteri dibimizi düşürür, o zaman buralarda borazanlarla duyururuz size.



Az gittik, uz gittik, dere tepe düz gittik

NEREDEN, NEREYE... FAR CRY

Oğuz Erdoğan

Genelde bir oyunun başına oturduğum zaman insani ihtiyaçları bile minimuma indiririm. Benim için gerçek dünya yerini oyun dünyasını bırakmaya başlar ve o evrenden alacağımı almadan gerçek dünyaya dönmeyi pek sevmem. Her ne kadar türlü türlü sorunları olsa da Far Cry bu deneyimi bana hep güzel bir şekilde yaşattı ama ıssız bir adaya düşmeyi hâlâ istemiyorum doğrusu. Zira seriden öğrendiğim kadarıyla ıssız bir adaya düşersek yanımıza almamız gereken yegâne şey oyun hataları! Tabii bir de gerçek hayattaki insanların bu kadar aptal olması epey zor, muhtemelen ilk aksiyon denemesinde enselenip timsahlara yem olurdum.

Hazır önümüzde yepyeni (?!) bir Far Cry oyunu varken buraya gelene kadar neler gördük, neler geçirdik bir göz atalım; ıssız diyarlar tarihinde bir yolculuğa çıkalım dedik.

Aaa, Cevat Yerli! *(Far Cry 1)*



Takvimleri epey bir geriye sarıp 2004 yılına geldiğimiz zaman Far Cry'ın doğuşuyla karşılaşıyoruz. Hem de oldukça tanıdık bir yüz karşılıyor bizi. Crytek'in kurucularından Cevat Yerli hem ilk oyunun yönetmeni hem de CryEngine 1 ile birlikte programcılarından birisi. İlk olarak sadece bilgisayar için çıkan oyunla bugün bildiğimiz Far Cry oyunları arasında çok büyük bir bağ yok. Oyunda ana karakterimiz Jack Carver'ı ara sahnelerde bolca görebiliyoruz. Zaten oyunun geçtiği görev mekanlarının çoğu da kapalı alanlar, tesislerden oluşuyor. Tabii yine dağ tepe düz gidip askeri kamp basabiliyoruz ama çok daha lineer bir çizgi var bu doğrultuda.

2004 yılı için gayet eğlenceli mekanikleri, kendini oynatan hikâyesi ve havalı ana karakterleriyle Far Cry bir devrin başladığını işaret ediyordu. Zaten Crytek'in doğuşu ve Crysis efsanesine doğru ilerleyen yol da biraz bu şekilde başlamıştı. Bugün dönüp baktığımız zaman Far Cry 1'in farklı anlamlarda milat olduğunu söylemek mümkün.

Bir elinde navigasyon, bir elinde harita. Umurunda mı dünya? *(Far Cry 2)*

Aradan dört sene geçti, dünya değişti ve Far Cry 2 geldi. İlk oyun çıktığı zaman GTA 3, Vice City ve birkaç RYO dışında açık dünya konsepti beni çok çekmiyordu. Daha çok lineer oyunlarla haşır neşirdim. Derken Far Cry 2 geldi ve Afrika'nın göbeğinde hasta olarak uyandım. Koca bir savanlık, yer yer ormanlar, farklı farklı insanlar... Yaşayan bir dünya vardı Far Cry 2'de ve belki de beni bu seriye en çok bağlayan şey de bu oldu.

Oyunda sıtma hastası olduğumuz için saat başı ilaç içmemiz gerekiyordu. Bu da aksiyon öncesi iki kere düşünmenize sebep oluyordu. Açık dünyada dolaşırken bir elde harita öbür elde navigasyon ile yol bulabiliyorduk. Çoktan seçmeli karakterlerle arkadaş olup görevleri de farklı yollardan bitirebilmek güzel düşünülmüş bir mekanikti. Zaten bir Orta Afrika ülkesinde sıtmadan ölmemeye çalışırken orayı cani bir adamın elinden kurtarmak yeterince eğlenceli bir deneyim değil mi?!



Vaas ve deliliğe övgü *(Far Cry 3)*

Bu Far Cry oyunları ve Avrupa Şampiyonaları arasında kesin bir bağ var. 2004, 2008 derken bu sefer de 2012 yılında seriyi yeni bir yola sokan Far Cry 3 ve onun baş delisi Vaas ile tanıştık. Daha oyunla ilgili çok fazla şey bilmeden Vaas övgüleri yeri göğü sarmaya başlamıştı. Onun bu "Joker-vari" tavrı hikâye içerisinde de çok sefer belaya sokuyordu bizi. En nihayetinde oraya arkadaşlarıyla tatile giden bir zengin çocuğuyduk, başımıza neler gelebilirdi ki?

Hangover filmlerinde yaşanan olaylar size absürt geliyorsa Jason Brody ve arkadaşlarının tatile diye gidip oyunun sonunda ne hale geldiğine bir daha bakın. Açık dünyası, envai çeşit hayvanı, deli deli düşmanları derken Far Cry 3 kendi markasını bile geride bırakarak bir kült haline geldi. Keşke oyun bu kadar sevilmeseydi de Ubisoft ilerleyen dönemlerde farklı şeyler denemeye de cesaret etseydi diye düşünürüm bazen. Zira ilk iki oyun arasındaki geçişten sonra bir daha o büyük sıçramayı hiç göremedik.

Helikopterli Far Cry 3 *(Far Cry 4)*

Afrika'dan çıktık yola, Pasifik'te bir mola ve şimdi de vardık Hindistan'a! Far Cry isimli bir oyuna başlarken uzak diyarlara gideceğimi az buçuk tahmin ediyordum ama her oyunda gerçekten de bambaşka diyarlara gittik. Bu kez 2014 yılında, Dünya Kupası senesinde çıkan Far Cry 4, ya da "3 gibi ama helikopterlisi" bizi Kryat isimli kurgusal Himalaya ülkesinde ağırlıyordu. Burada hem ruhsal hem de politik bir yolculuk vardı önümüzde. Her ne kadar Vaas daha çok sevilse de ben Pagan Min'i daha bir beğenmiştim. Bir kere adam kaliteli bir diktatördü!

Oyunun temel mekanikleri neredeyse tamamen üçüncünün kopyasıydı. Sadece ulaşımda biraz kolaylık olsun diye bir helikopter eklemişler işte. Yine de hikâye anlamında biraz daha çeşitlilik vardı. Bir iç savaşın içerisinde bir iç savaş daha vardı. Golden Path'in başında yer alan iki karakterin yol haritasına da uyabiliyorduk. Yine de biz Ajay Ghale olarak her şeyden önce kendi kaderimizden sorumluyduk. Oyundaki en güzel detaylardan birisi de eğer ilk başta Pagan'ı dinlersek olabilecek en mutlu sona ulaşabiliyor olmamızdı. Bu gizli son mantığı epey hoşuma gitmişti.



Preacher (Vaiz) *(Far Cry 5)*

Far Cry 5 ile ilgili ilk detaylar ortaya çıktığında nihayet medeniyete bir adım daha yaklaştık diye düşünüyorduk. En nihayetinde oyun Amerika, Montana'da geçiyordu. Hope County isimli kurgusal şehirde aşırı fanatik bir tarikatla mücadele edecektik. Lakin Far Cry isimli bir oyunda medeniyet çok kolay rastlanacak bir konsept değil. Seri boyunca her zaman politik mesajlar vardı ve aldığımız kararları bu mesajlar da etkiliyordu. Primal ya da Blood Dragon gibi yan oyunları saymazsak beşinci ana oyuna kadar geldiğimizdeyse bu politika adeta arşa çıkmış, Soğuk Savaş ve 11 Eylül Saldırıları gibi tarihsel olaylar bir anda hikâyeye girmişti.

Father (Joseph Seed) ve müritleri global bir felaket sonrası hayatta kalmak için radikal bir şekilde Hope County'yi ele geçirmişti. Biz de tam olarak burada devreye giriyorduk: Deputy olarak adım attığımız bu şehirde yeri geldi Cheeseburger (favori yoldaşım, şeker hastası bir ayı) ile tesis bastık, yeri geldi Faith tarafından uyutulduk ama Joseph'in sözünü dinlemeyi hiç akıl etmedik. Oyun nihayete erdiği zaman Joseph ile ilgili bütün görüşlerim değişmişti. Zaten olayların sonrasını anlatan New Dawn ek paketinde de Joseph ve Deputy ile ilgili çok fazla detay yer alıyordu. Vaas ve Pagan Min'i de bir kenara koyuyorum, bana göre Joseph Seed şu ana kadar Far Cry serisi içerisindeki en özel karakterdi.

Beş ana oyun, üç Avrupa Şampiyonası ve iki Dünya Kupası. Far Cry ile birlikte hayatımızdan geçenlerin sadece bir kısmı... Pandemi nedeniyle EURO 2020'nin bu yıl yapıldığını da göz önüne alırsak Far Cry yine özüne dönmüş gibi gözüküyor. Bu sefer Yara'da Karayipler'deki bir diktatör olan Anton Castillo'ya karşı mücadele edeceğiz. Medeniyete yine epey yaklaştık ve gördüğümüz kadarıyla bu sefer şehirler daha da canlı olacak.Politik metnin yine ön planda olduğu Far Cry serisinde ilk kez gerçekten devrimcilerin mücadele ettiği bir atmosferi soluyacağız. Her ne kadar üçüncüden sonra her oyun aynı diyen haklı eleştiriler olsa da iflah olmaz bir Far Cry oyuncusu olarak yenisini de merakla bekliyorum doğrusu.

Biterken çalıyordu: Don't Cry For Me Yara



CAN ARABACI

BACK 4 BLOOD BETA

Nedir bu Turtle Rock'taki araya "4" sıkıştırma huyu?!

Valve söz konusu olunca gerçekten de Gabe Newell'ın üç rakamıyla kişisel bir husumeti olduğuna inanmaya başladım. Hadi tamam, Half-Life 3'ün gelmeyişini kabullendik artık (Nasıl da yalan! Alyx yüzünden daha fazla Half-Life oyununa aşeriyorum!) ama Left 4 Dead'i de art arda çıkan iki oyundan sonra nadasa bırakmış olmaları garip bir tercih gerçekten. Üstelik yıllar içinde "Bu sefer geliyor, vallahi yapıyorlar! Yalanım varsa Charger duvara çarpsın!" diye tonla söylenti de çıktı ama somut bir L4D3 göremedik bir türlü. Öte yandan L4D serisinin asıl yapımcısı olan ve Valve ile yollarını da muhtemelen L4D3 konulu bir tatsızlık yüzünden ayırdığını düşündüğüm Turtle Rock ısrarla bu formüle sarılmaya devam ediyor. Kendi ayakları üzerinde durmaya başlar başlamaz denedikleri Evolve aslında ilginç fikirlere gebe bir oyundu ama farklı olmaya çalıştığı kısımlarda yaşadığı tökezlemeler sonunu getirdi çok geçmeden. Bu da bizi ister istemez "Acaba işin sihri Valve'ın dokunuşunda mıydı?" sorusunu sormaya itti. Eh, bakalım Turtle Rock'ın köklere dönüşü ve L4D'in gayrı resmi devamı diyebileceğimiz Back 4 Blood'ın betasında o sihirli dokunuştan eser var mıymış?

İsmen değil ama cismen...

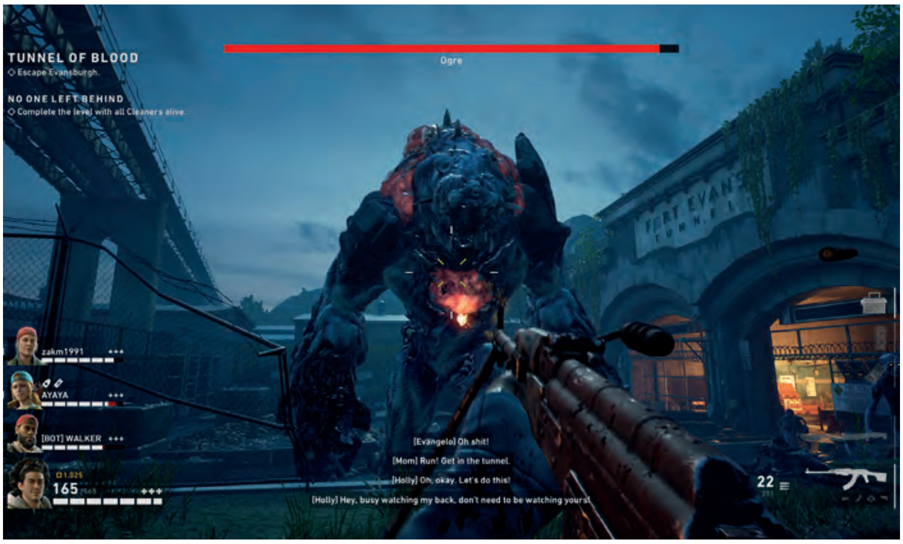
Back 4 Blood temellerini neredeyse tamamen Left 4 Dead'in üzerine kuran bir oyun. Karakterlerin bandajlama animasyonlarından tutun da yere düştüklerinde ikincil silahlarını kullanarak etraflarını temizlemeye izin vermesine, bölümlerin Safe Room'larla ayrılmış olmasından Director yapay zekasının sizin oynarken yaptığınız şeylere göre oyunu dinamik şekilde zorlaştırıp kolaylaştırmasına kadar neredeyse her anında Left 4 Dead'den tanıdık bir şeyler bulmanız mümkün. Tabii dediğim gibi, bunlar oyunun temelinde olan benzerlikler. Yapımcısı da aynı olunca çok da kaşları çatıp "Aa, resmen kopyala / yapıştır yapmışlar!" diyecek bir durum yok. Kaldı ki kalan alanlarda nispeten modern dokunuşlar, farklılıklar yapmaktan da geri kalmamışlar.

Mesela yine Left 4 Dead'den alışık olduğumuz gibi 4 karakterden oluşan bir partimiz var; ancak bu sefer Evolve'da olduğu gibi oynayabildiğimiz dörtten fazla karakter var ve aralarında seçim yapabiliyoruz. Bu karakterlerin her biri büyük ölçüde benzer şekillerde oynanıyor olsa da kimisi bazı konularda diğerlerinin önüne geçiyor. Mesela Evangelo, her 60 saniyede bir kendisini yakalayabilecek düşmanların kıskacından kaçma gibi bir özelliğe sahip. Evangelo olarak oynarken daha rahat bir şekilde solo gidip gruptan uzaklaşabiliyorsunuz. Ya da mesela Holly, öldürdüğü her zomb— pardon, "Ridden" için 10 stamina kazanıyor. Stamina artık önemli, çünkü öyle sınırsız süreyle rüzgâr gibi depar atamıyorsunuz artık. Dibinize gelen zombileri yumruklamak, depara kalkmak gibi şeyler dikkatlice davranmazsanız bir anda ciğerlerinizdeki havayı bitiriveriyor. Bir de her karakterin takıma getirdiği bonuslar eklenince iyice yüksek zorluk

seviyelerini zorlamaya niyetli olanlar için işler daha bir stratejik hâl alıyor. (Ki eğer çok iyi koordine bir takım değilseniz üst zorluk seviyeleri burnunuzdan getirebiliyor rahatlıkla) Bunun yanında çatışma mekanikleri de L4D'de olduğundan bir tık daha komplike ve gerçekçi hâle gelmiş. Eskiden bulduğunuz her M4 aynıyken burada silahlar kalitesine ve üzerlerindeki modlara göre değişkenlik gösteriyor. Bir seferinde bulduğunuz M4 Carbine en düşük kalitede ve tetiğe asıldığınızda gece göğünü tarayacak kadar tepebilirken bulduğunuz başka bir M4 çok daha stabil ve hatta üzerinde fersahlarca ötedeki Ridden'ın kafasında kalmış üç saç telini seçebilecek bir dürbünle gelebiliyor. Bu da sizi ufak tefek detayları sürekli değişen haritaları her seferinde kolaçan etmeye, etrafınıza dikkat etmeye itiyor.

Bu desteyle Pis Yedili oynanır mı?

Haritalar her seferinde değişip beklentilerinizle oynayan tek şey değil. Bir de "deste" mekaniği söz konusu. Oyunun Director isimli yapay zekâsı her bölümde zorluğa göre değişen "Corruption" kartları çekiyor. Bu rastgele belirlenen kartlar genellikle bölümdeki çeşitli zorlukları sizin için daha zor hâle getiriyor ancak belli şartları yerine getirebilirseniz aynı zamanda dezavantajı ödüle de çevirebiliyorsunuz. (Kuşları korkutmayıp Ridden güruhunu tetiklemeden bölümü bitirirseniz 200 bakır ödül kazanabiliyorsunuz mesela) Bir de her oyuncunun bölüm başına açtığı "Aktif Kartlar" var, bunlar da genellikle karakterinizin oynanış tarzını değiştiren, belli özelliklerinizi öne çıkartan kartlar oluyor genelde. Mermi kapasitenizi arttırmaktan tutun da standart yumruk atma tuşuna bastığınızda daha fazla



hasar veren bir bıçak kullanmanızı sağlayacak kartlara kadar türlü türlüsü var bunların. Arada bütün grubu etkileyen bazı kartlar da bulabiliyor ya da satın alabiliyorsunuz.

Ridden'lara değinmişken onların da detayına inelim. Temel mantık yine tahmin edeceğiniz üzere L4D'den geliyor ama yapımcılar bunu kendi avantajlarına da kullanmışlar yer yer. Örneğin üzerinize böyle zebellah gibi iri yarı bir Ridden koştuğunda "Ay Tank gibi bişi' bu herhalde?!" diye saydırmaya başlıyorsunuz ama iki üç mermiyi yiyen arkadaş dibinizde patlayınca üzeriniz başınız asit içinde kalıyor bir anda ve "Haa, Boomer'mış…" diyorsunuz kendi kendinize. İşin geyiği bir yana, aralarında yeni özelliklere sahip ilginç Ridden'lar olsa da çoğu eski özel zombilerin özelliklerinin farklı kombinasyonlarda birleşmiş hâli daha çok. Hocker'lar L4D'in Hunter'ları gibi duvarlara yapışıp çok atik ve hızlı bir şekilde yer değiştirebiliyorlar ama Smoker'lar gibi sizi olduğunuz yere mıhlayabiliyorlar da aynı zamanda. Ya da Bruiser'ların atasının Charger olduğu gün gibi ortada; zira sizi kaptı mı bam bam diye yere vurmaya başlıyor. Ama genel olarak bütün bu özel Ridden'ların en önemli ortak noktası: Kırmızı kırmızı parlayan zayıf noktalarından vurmanız gerekmesi. Aksi takdirde özellikle takım arkadaşınızı kapıp yerden yere vuran Brusier'lar ölmek bilmiyor bir türlü. Bir de klasik "Tank"ın bir varyasyonu olduğunu düşündüğüm Ogre ile karşılaştım Beta sırasında. Gerçekten de tankı aratmayan bir karşılaşma oldu benim için. Witch varyantı görmekten fena halde çekiniyorum tam sürümünde.



Ufaktan toparlayacak olursam, betada gördüklerim hiç fena değildi doğrusu. Özellikle 3 arkadaş daha bulup hep beraber Ridden'ların arasına dalmak oldukça keyifli. Arada tankere bomba koyup sonra patlama olmadan kaçmaya çalıştığımız bölüm gibi hoş sürprizler de eklemişler, o yüzden tam sürümündeki bölüm tasarımları konusunda beklentim yükseldi. Ama gel gör ki "Bu oyunu Left 4 Dead 1 ya da 2'ye tercih eder misin?" diye soracak olursanız… Bilemiyorum. Belli ki gerçekten de işin içinde Valve'ın sihirli dokunuşu vardı; o yüzden size sorgusuz sualsiz "L4D'le vakit kaybetmeyin, bundan sonra bunu oynayın" diyemiyorum. Ama öte yandan kesinlikle kötü bir oyun da değil. Evolve'da olduğu gibi farklı ve daha kompleks sistemlerin ağırlığı altında ezilip akıcılığını kaybetmiş bir oyun da değil yani. O yüzden şimdilik verebileceğim tek yargı, temkinli bir şekilde beklemeye devam edin olacak. En kötü ihtimalle Game Pass'e ilk günden geleceği için arkadaşlarınızla birlikte keyifli birkaç saat geçirebileceğiniz eğlenmelik bir oyun olur. Ama doğrusunu isterseniz bir yandan da daha fazlası olması için içten içe umut etmiyorum dersem yalan olur.



GÖKER NURBEYLER

DISCIPLES: LIBERATION
KAPALI BETA TESTİ

Ateşle oynamak böyle bir şey olsa gerek

22 senelik Disciples özellikle ikinci oyunu ile zirvesine ulaşmış, senaryo ve görselleriyle karanlık bir fantastik sıra tabanlı strateji serisi. Bu serinin Strategy First yapımı ikinci oyunu o kadar iyiydi ki fanları üçünü oyunun Heroes of Might and Magic'leşmeye çalışmasını kabullenemediler; hatta hakaret kabul ettiler. Üçüncü oyun bazı değişiklikler ve yeni bir isimle çıkarıldığında çok geçti, gol bir kere yenmişti; bir Disciples 2 daha olamayacaktı. Eğer bu seri devam edecekse Kalypso *(Tropico, Commandos, Port Royale, Dungeons)* yanlış yere tezgâh açmamalıydı. Bakalım Resident Evil: Revelations 2 (port) ve Oddworld: Soulstorm'un Kanadalı yapımcısı Frima Studio bu uğurda yeni Disciples ile ne yapmış, ne etmiş.

Empire, Legion el ele; hep beraber tribüne!

Disciples: Liberation eski bir evrende yeni kahraman Avyanna etrafında dönüyor. Hikâyeyi yakalamak için eski oyunlardan birini oynamak gerekmiyor. Avyanna nötr ama oyun sırasındaki kararlarımız ve seçtiğimiz diyaloglarla iyi veya kötüye meyledebilecek bir paralı asker. Oyunun başında bir suikast girişimi esnasında planda olmayan şekilde kendini kalemiz Yllian'da buluyor. Akabinde oyundaki fraksiyonlar Empire (insan), Legions of the Damned (şeytani), Undead Hordes (hortlak) ve Elven Alliance (elf sanki) arasındaki anlaşmazlıklara el atıyor.

İlk iki oyunda birimler sayılarla ifade edilen kalabalık ordular yerine HP'leriyle ifade edilmesi ve de savaş ekranında sabit olmalarıyla HoMM'lardan ayrılmaktaydı. Yeni oyunda ise ana haritada sıra yo... Yok yok yanlış yazmıyordum, cidden sıra yok. Senaryo haritasında paldur küldür yürüyoruz. Maden ve stratejik noktaları ele geçiriyoruz. Aggro çekersek(!), diyalog ekranlarından birinde meydan okursak (veya provoke edersek) ya da bir yere bodoz dalarsak altıgenlerden oluşan stratejik savaş ekranına geliyoruz. Burası inisiyatife dayalı sıralı yapıda.

Oynarken kendimi savaşları HoMM gibi olan bir Divinity oynuyor gibi hissettim. Görevler esnasında birimleri Yllian'a yaptığımız binalarla çıkarıyor, yanımıza alıyoruz. Buraya ana haritada ışınlanıyoruz, yeni birimler ekibimize otomatik ekleniyor. Yani her bina yapıldığında kaleye git dolmuşçuluğu yok burada. Zaten Disciples'da HoMM'da olduğu gibi bir sürekli birim bas git topla olayı yok. Binalarını üret Empire'dan birini, Legion'dan birini al, efendi efendi seviyeni atla. Ehem, nasıl ya? Aynı kalede iki ayrı fraksiyonun birimini üretebilmek mi? Evet, o da var. Senaryo esnasındaki (biraz hikâyenin de yönlendirdiği) kararlar ve diyaloglar neticesinde aynı kalede farklı fraksiyon binaları kurulabiliyor. Bir bina yerine başka bina kurmak istersek Phase Out ile ışınlayabiliyor ve geri istersek yükseltmeleri yapılmış hali ile geri getirebiliyoruz. Seviye atlattığımız Avyanna'yı belirli bir ücret karşılığında sıfırlayarak farklı bir karakter yapmak da mümkün. Ana karakterler kendilerini buff'layacak kristaller ve eşyalar taşıyorlar. Kristalleri kalede birleştirerek güçlendirmek mümkün. Genel olarak esneklik had safhada. Bu esneklik oyunu batıran şey de olabilir çıkaran da, hayırlısı. Multi modlarda bunu nasıl işleyecekleri merak konusu.

Strateji RYO'ya yelken açarken...

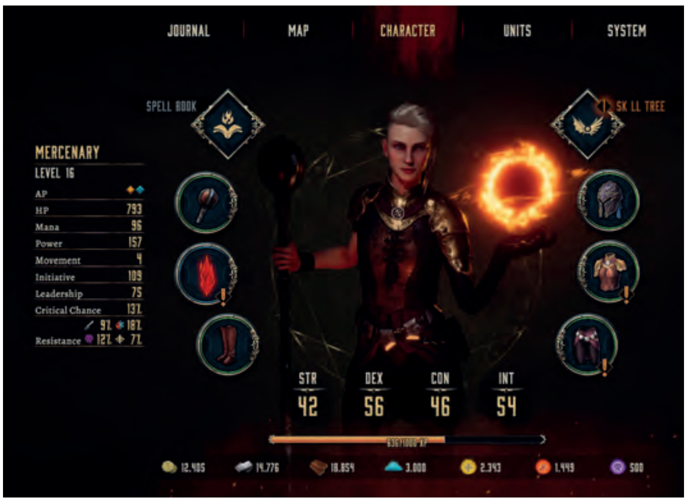
Betada farklı zorluklarda 4 harita arasında seyahat ettim. Haritalar arasında yolculuk açık dünya deneyimi yaşattı diyebilirim. Haritalarda çok sayıda irili ufaklı zindan mevcut. Yukarıda diyalog ve seçimler dedim. Oyundaki RYO etmenleri öncekilerden yüksek. Merhametli, göz korkutucu veya yalancı olabilirsiniz. Diyaloglar fena değil. *(Yalnız eski bir rahibe ile demonik bir abiye kısa süreli bir çöpçatanlık muhabbeti yapılması eğretiydi.)* Yapımcı röportajlarında yapılacak seçimlerin oyunun gidişatını dramatik yönde değiştireceğini iddia ediyor. Oyunda toplamda 80 saat senaryo süresi, 56 birim, 80 büyü, 13 bölge ve 28 zindan bulunacak. Ben 15+ saatte çok eğlendim ancak yer yer tekrara düşen kimi savaşlarda sıkıldım. Tabii henüz görmediğim haritalar düşüncelerimi etkileyecektir.



Savaş alanına ikisi senaryo yancısı, toplam 10 birim alabiliyoruz. Birimlerin birkaçını savaşta yönetimi yapay zekaya kalacak şekilde arka saflara ekliyoruz. Bunlara saldırılamıyor, kendilerine sıra gelince buff veya temel saldırılar yapıyorlar. Öğrenmesi basit ustalaşması zaman alacak bir oyun mu geliyor diye heyecanlandım. Zira birimlerin veya Avyanna'nın buff'ları savaşın gidişatını önemli ölçüde değiştirebiliyor; fazla özgüven ise elimizde patlıyor. HoMM'lardan farklı olarak bu oyunda savaş sırasında herkesi indirmeniz şart değil. Altıgenli savaş haritasında ana rakip kumandanları olabiliyor. Bu durumda ona çullanmanız yeterli. Yanındaki herkesi temizleyim gibi hırsa kapıldığımızda Avyanna'yı kolayca kaybedebiliyoruz. Üçüncü harita itibariyle Avyanna'yı belirli bir meslek ve büyü ağacında uzmanlaştırıyoruz. Büyücülük güçlü gözüküyor ancak savaşlar arasında can veya mana yenilemeden yakalanırsa pişman oluyor. Betada kimi yetenek ve birimleri kullanmanın anlamı yoktu, muhtemelen dengelenecektir.

Çalışan sistem değiştirilmeli mi?

Güzel soru. Üçüncü oyunun batma nedenlerinden biri sadece oyunun zayıflıkları değildi. Oyuncular modern bir Disciples 2 bekliyordu. Hala da istiyorlar, ama bu oyun yine bir Disciples 2 değil. Hatta lore'daki isimleri saymazsak Disciples bile değil. Dolayısıyla daha oyun çıkmadan üzerine önyargı ile damıtılmış kapkara tepki bulutlarını çekmiş durumda. Bir Disciples fanı olarak önyargılı fanatik Disciples 2'cilerin yorumlarını *(ki aralarında iyi arkadaşlarım da var)* görmemeye çalışacağım. Zira eksikleri olsa bile betasında eğlendim ve güzel vakit geçirdim. Olmadı oyuna kendi aramızda Dişçiler: Libero deriz. Ekim sonunda çıkacak oyun PC'nin yanı sıra güncel konsollara da gelecek. Gelsin görelim.







SABRİ ERKAN SABANCI

HALO INFINITE TEKNOLOJİ İZLENİMİ

Sabreden derviş bakalım muradına ermiş mi?

Altı yıl… Az buz değil; altı yıldır yepyeni bir Halo tecrübesi için bekliyorum. 2015'te *Halo 5*'in çıktığı dönemi hatırlıyorum da, o dönem İzmir'e tekrar taşınmıştım ve internet altyapısı olmayan bir evde oturuyordum. Gelmeden önce *Metal Gear Solid V*'i ön siparişlemiş ve önceden indirmiştim ki geldiğimde internetim olmasa da oynayabileyim. Ama aynısını *Halo 5*'te yapma fırsatım olmamıştı. O yüzden çıktığı gün direkt teknoloji marketlerin sitelerini kurcalayıp bana nispeten yakın ama hâlâ uzak olan bir tanesinin şubesine gidip bakmış ve ardından sipariş vermiştim. Bir hafta kadar geciktim ama oynadım.

Bunu niye anlattım peki? O dönemde *Halo 5*'in sadece hikâyesini oynayabilmiştim ve internete de düzgün erişimim olmadığından görüşüm "Hikâyesi hayal kırıklığı olsa da bölüm tasarımı ve genel olarak oynanışı iyi"ydi. İnternetin verdiği tepkiyi görünce de afallamıştım haliyle. Şimdiyse altı yıl sonra yeni bir Halo oyununun çıkışını internetle beraber tecrübe ediyorum. Ve yine beni afallatan olaylardan biriyse bu sefer herkesin (en azından çok oyunculu kısmı için) bayağı olumlu tepki vermiş olması.

Yıllar sonra, herkes mutlu!

Evet, temmuz ayının sonunda 343 Industries sonunda *Halo Infinite*'i tecrübe etmemize olanak sağladı bu "Teknoloji İzlenimi" ile. Oyunun neredeyse alfa versiyonu olabilecek bir versiyonuydu ve bu sürecin büyük bir kısmı botlarla çatışarak geçti. Ufak birkaç saatlik de PVP açtılar ve bu etkinliğe davet edilen herkesin yeni Halo'yu tecrübe edebilme fırsatı oldu. Dediğim gibi eski Halo'culardan tutun seriyle taze tanışmış olanlara kadar herkes bu etkinlikten bayağı pozitif ve sonunda umutlu bir şekilde ayrıldı. PVP'nin açılmasıyla ağzımı kırdılar ama ben de genel olarak bayağı mutlu ayrıldım, evet.

Bu etkinlikte *Halo Infinite*'in yeni üç haritasını, birkaç yeni silahı, bazı eski silahları, botların nasıl çalıştığını ve her ne kadar tam olarak temsil etmese de *Halo Infinite* çoklu oyuncusunun nasıl olacağını genel olarak tecrübe etme fırsatı geçti elimize. Hepsi hakkında diyeceğim çok şey var ama malum bu versiyon bayağı eski ve büyük ihtimalle





yakınlarda doğru düzgün bir beta da olabileceğinden dolayı fazla da üstünde durmak istemiyorum bazı şeylerin.

Ama üstünde durmak istediğim şeylerin başında haritalar var. *Halo 5*'in çoklu oyuncusunu çok sevsem ve hissiyat olarak diğer Halo'lardan çok daha iyi olduğunu düşünsem de bazı haritaların tasarımları ruhsuz, kopuk ve anlamsız hissettiriyordu. Bu etkinlikteyse Live Fire, Recharge ve Bazaar adında üç tane farklı konseptte, farklı haritalar gördük ve 343 Industries cidden sağlam bir iş yapmış tasarım olarak. Live Fire çoğu FPS oyununda gördüğümüz, klasik "antrenman alanı" haritası. Bir nevi Call of Duty 4'teki Killhouse kıvamında. Okuması basit, neyin nerede olduğu akılda kalıcı ve tasarım olarak gayet "temiz". Recharge ise kapalı bir ortamda geçen, biraz Halo 5 tadında bir harita. Yükseklik olarak değişkenler olduğundan Halo Infinite'le gelen kancayı da ilk defa bu haritada tecrübe edebildik. Bazaar da her ne kadar "yakınmak için yakınan" kitle tarafından eleştirilip "Halo değil" dense de Halo 2'de karşılaştığımız New Mombasa atmosferinde, tasarımdan dolayı da bolca Sniper montajlarının parçası olabilecek kıvamda bir harita.

Anlayabileceğiniz üzere bu etkinlikte bulunan üç haritanın da kendine has bir özelliği, bir hissiyatı ve Halo'yla bir bağlantısı vardı. 343i'nin kafasında özellikle bir tasarım fikri olduğu bariz bir şekilde ortada; daha basit, daha "arena shooter" gibi hissettiren haritalardı bunların hepsi de. Etkinlik bittikten sonra da kafamdan geçen tek şey de "Umarım bu kaliteyi diğer haritalarda da korurlar" oldu. O yüzden fazla da gaza gelmemeye çalışıyorum.

Silahların hissiyatıysa gerçekten harikaydı. Böyle bir etkinlikte bile çoğu silah dengeliydi, fazla "OP" hissettiren herhangi bir şey yoktu. *Halo 5*'te yedek silah olması gereken tabancanın aşırı güçlülüğünden sonra Infinite'te eski rolünü geri almış olmasını görmek sevindirdi. Assault Rifle ise *Halo 5*'ten sonra Halo'nun bir süredir ihtiyacı olan "giriş silahı" olmuş bir nevi. Halo'ya ilk defa giriyorsanız ya da yıllardır oynuyorsanız da rahatlıkla kullanabileceğiniz, ne yaptığınızı bildiğiniz sürece ustalaşırsanız da bayağı etkili bir silah olabilecek gibi duruyor zor anlarda. Ama beni genel olarak memnun eden silah Battle Rifle'dı. Zaten neredeyse her Halo oyununda gördüğüm gibi kaptığımdan el alışkanlığım var ama Infinite'te kullanması acayip tatmin edici olmuş. Aslında genel olarak tüm silahları kullanması tatmin edici hissettiriyor, sanırım silah seslerinin değişip daha tok ve "vurucu" hissettirmesinden dolayı olsa gerek. Yeni silahlardan da şimdilik DMR ile AR kırması olan ağır taramalı tüfek Commando beni en çok tatmin edenlerden oldu. Nişan almayı becerebildiğiniz sürece her mesafeden etkili ve düşmanları avlamak da acayip eğlenceli. Kullanmayı becerebiliyor olsaydım sanırım Skewer'ı da severdim herhalde; bildiğiniz koca kızgın bir demir atan ve düşmanı neresinden vurursanız vurun tek atan bir nişancı tüfeği/roketatar kırması ama getirisi bu kadar iyi olunca kullanmasını da bayağı zor yapmışlar.

Klasik ama taze

Bunun dışında klasik Halo oynanışını değiştiren şeyler de var haliyle. Mesela *Halo 4*'ten bu yana Halo'nun bir parçası olan koşma özelliği Infinite'te de bulunuyor. Botlara karşı savaşırken "En azından Halo 5'teki gibi koşarken kalkan dolmasını engelleselermiş" diyordum. Ancak PVP tecrübesinden sonra kalkan da dolmasaymış çatışmalardan şarjör değiştirmek için bile kaçabilmek bayağı zor olurmuş demek zorunda kaldım. Kancanın gayet havalı ve kullanışlı olduğundan bahsetmeme gerek bile yok ama benim en çok ilgimi çeken değişiklik artık haritada bulduğumuz görünmezlik, ek kalkan vs. gibi ek özellikleri aldığımız gibi kullanmak zorunda olmayışımız. Mesela görünmezliği gördünüz, etrafta düşman da yok diye almazlık yapmak zorunda değilsiniz. Alıp (ölmediğiniz sürece) istediğiniz zaman kullanabiliyorsunuz. Bu da maçlara ekstra bir taktik katmanı katıyor. Özellikle bunun Halo rekabetçi ortamında inanılmaz eğlenceli ve dengeleri değiştirebilecek bir yenilik olacağını düşünüyorum.

Ek olarak 343i bize *Halo Infinite*'in karakter özelleştirme kısmını ve Battle Pass'ini de birazcık gösterdi fakat bunun hakkında detaylı bir şekilde oyun çıkmadan konuşmayı biraz anlamsız buluyorum seçeneklerin ve Battle Pass'in kısıtlı olmasından dolayı. Ama karakter özelleştirme *Halo 5*'ten sonra çok ama çok daha detaylı ve klasik Halo'ları andıran bir versiyon olmuş. Bazı oyuncular yapay zekâ olayından ve genel olarak çok konuşmalarından haklı olarak şikayetçi olsa da ben oyunu oynayacak yeni kitlenin hoşuna gidebileceğini düşünüyorum. Bir de malum çoklu oyuncu ücretsiz olacak, 343i para kazanabilecekleri her seçeneği değerlendirecektir.

Kısaca, en azından şimdilik, Halo Infinite'in çoklu oyuncu kısmı bayağı bir iyi görünüyor. 343i bu sefer imkansızı başarmış ve hem eski hem de yeni Halo kitlesini tatmin edebilecek bir iş çıkarmış. Tabii bunların hepsi oyunun tam halinde ve hikâye modunun nasıl olacağına göre de değişebilir ama komik bir şekilde Xbox'ın duyurduğundan bu yana pek ümidimin olmadığı tek oyun olan *Halo Infinite* sonunda beni de heyecanlandırmayı başardı.

BU AY NE OLDU?

Aslında şuraya bir 'yaz bitti, sonbahar geldi' geyiği iyi gider ama sanırım dergi-nin çeşitli yerlerinde benzer şeyler okumuşunuzdur (ya da okumamışsınızdır, ben de hiçbir zaman emin olamıyorum). Oyun dünyası her zaman olduğu gibi kendisini sonbahar ve kışa sakladı, bu birkaç ay oyuna da habere de doyacağız.

■ ESER



1 Bakın Grand Theft Auto V çıkalı tam 8 sene oldu, hâlâ daha bu oyunu konuşuyorsak bu gerçekten de büyük olaydır. Epic Games Store GTA V'i ücretsiz vermişti ya hani, ondan sonra da oyunun satışları hiç hız kesmedi biliyor musunuz? Hatta bu son üç ayda 5 milyon daha satarak toplam satışını 150 milyonun üzerine taşıdı! Bazı AAA oyunlar 5 milyonu rüyasında bile göremiyor.

2 11 Bit Studios, Frostpunk 2'yi duyurarak bize güzel bir sürpriz yaptı. Bu sefer yepyeni bir döneme gidecek, petrolün keşfedildiği bir dünyada oynayacakmışız. İlk oyunda yeterince soğuktan donmamış, çocuk işçi çalıştırmak zorunda kalmamışız gibi şimdi de kim bilir ne pis ahlaki ikilemlerle karşı karşıya kalacağız.





3 Outriders'ın geliştiricisi People Can Fly, oyunun kaç sattığını bilmediklerini, çünkü Square Enix'in 'daha kar etmedik' diyerek kendilerine hiçbir telif ödemediğini açıkladı. "Herhalde iki ila üç milyon satmışızdır" diye tahmin yürütüyorlar ama ellerine geçen para şimdilik sıfırmış. Şimdi bu ekipten oyunu desteklemeye devam etmek için nasıl motive olmalarını bekleyeceksiniz ki?

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr

4 Son zamanların en büyük fiyaskolarından biri sürekli erteleme görüyor… Abandoned'dan bahsediyorum. Hasan Kahraman acaba Hideo Kojima mı sorularını bir kenara bırakırsak, o kadar beklenti yaratıp yaratıp bir gerçek zamanlı fragmanı bile yayınlamayı becerememiş, eline yüzüne bulaştırmış bir stüdyo oldu Blue Box Game Studios. Bu dakikadan sonra şu oyuna hype yapanlar adına üzülürüm.





5 Todd Howard bir gece kafasında aniden yanan "Yahu neden Skyrim'in 10. Yılı için yeni sürüm çıkarıp satmıyoruz ki, deli miyiz biz?" ampulü sonrasında Anniversary Edition'ı duyurdu. İçinde Skyrim Special Edition ve yüzlerce Creation Club içeriği bulunacak bu sürüm elbette ki ücretsiz yükseltme imkanına sahip olmayacak. Böyle bir para fırsatını kaçıracaklarını mı sandınız?



7 Horizon Forbidden West'in ön siparişe açıldığı bu ay tatsız bir gerçekle daha karşılaştık. Şimdiye kadar 619 liradan satılan PS5 oyunlarının yeni fiyatı 699 lira olmuş gibi görünüyor. PS4 versiyonu bile 599 lira ve bunu alırsanız PS5 versiyonuna parasını verseniz dahi yükseltme şansınız yok...tu, oyunculardan gelen tepki sonucunda Sony geri adım atmak zorunda kaldı.

6 Activision Blizzard'da artçı depremler hız kesmeden sürüyor, Blizzard'ın baş yöneticisi J. Allen Brack resmen görevden el çektirildi, stüdyonun yönetimi Jen Oneal ve Mike Ybarra ikilisine kaldı. Diablo 4'ün yönetmeni Luis Barriga ve baş level tasarımcısı Jesse McCree şutlandı. Bobby Kotick "kimseye acımayacağım" derken şaka yapmıyormuş.





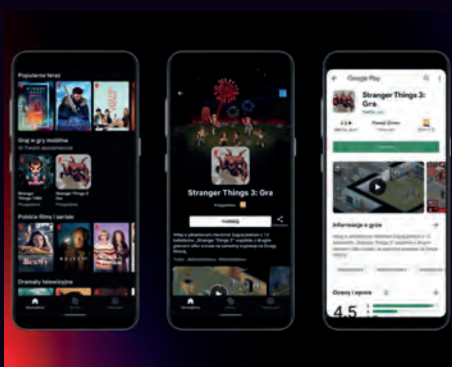
8 Bugüne kadar Ubisoft şemsiyesi altında iki tane South Park oyunu oynadık, hatta bunların ilki olan The Stick of Truth Obsidian gibi bir RYO devinin elinden çıkmıştı. Üçüncü oyun ise Ubisoft'tan uzaklaşıyor ve serinin yaratıcısı Trey Parker ve Matt Stone'un kendi stüdyoları tarafından geliştiriliyor. Görünüşe göre tamamen yeni karakterleri temel alacak bir oyun ile çıkacaklar karşımıza.

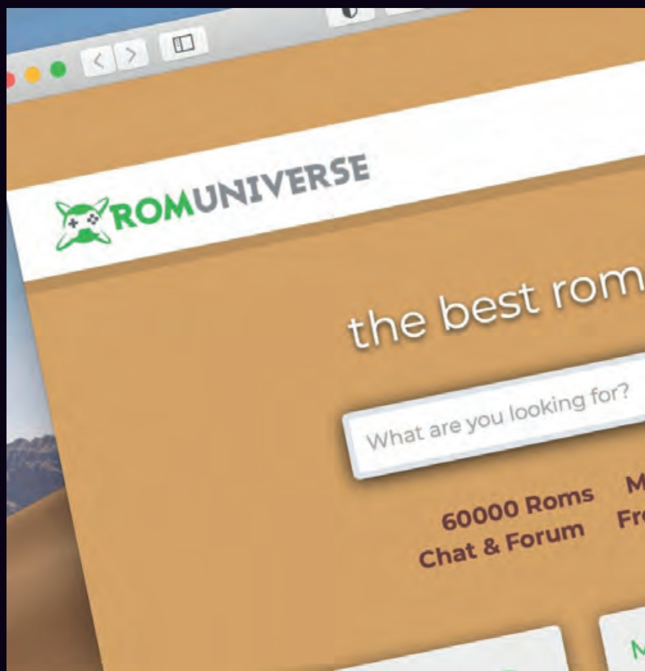
9 The Embracer Group isminin hakkını vererek yedi stüdyoyu daha kucaklayıverdi. Duke Nukem'in geliştiricisi 3D Realms, Deep Rock Galactic'in geliştiricisi Ghost Ship Games, Graven'ın geliştiricisi Sliggate Ironworks bunlardan sadece birkaçı. Kısacası Embracer devler arenasındaki yerini toplu satın alımlarla sağlamlaştırmaya devam ediyor.

10 PlayStation'a özel olarak geliştirilen oyunlardan Wild'ın iptal edildiği ama bunun kimselere söylenmediği ortaya çıktı. 7 yıl önce duyurulan Wild, oldukça cesur bir girişim olacaktı ama Michel Ancel'in projeyi terk etmesiyle birlikte ekip tamamen dağılmış ve başka projelerle meşgul olmaya başlamış. İnsanlığın ilk yıllarına artık başka zaman döneriz.



11 Netflix yavaş yavaş dizi ve film servisi olmaktan çıkıp eğlence servisi olmaya başlayacak. Bunun bir adımını da servise iki tane Stranger Things oyunu ekleyerek attılar. Şimdilik sadece Polonya'da test edilen sistem yakında tüm dünyaya yayılacak ve Netflix üzerinden ücretsiz olarak mobil oyunlar da oynamaya başlayabileceğiz. Çok gerek var mıydı, onun cevabını siz veriverin.





12 RomUniverse'un sahibi Nintendo'nun açtığı davayı kaybetmiş ve 2 milyon dolar tazminat ödemeye mahkûm edilmişti. Matthew Storman işsiz olduğu için mahkeme bu borcu Nintendo'ya 50 dolarlık taksitler halinde ödemesine hükmetmiş meğer, ama kendisi 3500 yıl sürecek olan ödemesinin ilk taksidini kaçırınca mahkeme bu sefer de elindeki tüm Nintendo yazılımlarını yok etme emri verdi. Eğer bunu da savsaklarsa adam resmen belasını arıyor diyebiliriz :)



AYIN EZENİ:
GÜLHİS CANPOLAT

MASS EFFECT

Turian tasarımları defolu bence :)

Bakın. Kabul edin. Mass Effect'in çok sorunu var ama bana sorarsanız en büyüğü Turian'ların çok bosh'tet bir dizaynı olması. Hayır, öyle değil! Bak yanlış anlıyorsun kuzum, bir dinle!

Şimdi bakın, Mass Effect oynuyorsunuz. İnsanlık galaksiye açılmış, değişik değişik türlerle karşılaşmış. Oyuncunun aklına ilk gelen sağda solda herkese, "Afedersiniz, sizin türde kadın-erkek hani nasıl oluyor? Biz insan ırkı olarak çok meraklıyız da böyle şeylere," diye sormak olmuyor tabii ki. Konsey uzay sahasındaki türlerin hangisi nasıl ürüyor diye araştıracak değilim. DEĞİLİM! Bir dakika, Fornax mı o? Dur bir bakayım. Yahu dur! Çekiştirme!!

Neyse anlayacağınız, üç oyun boyunca Mass Effect bize bir kadın Turian karakter vermeyince ben de, "O zaman bunların hepsi aynı görünüyor," diye kendimce bir kanıya vardım. Nitekim sağda solda kadın Krogan da görmüyoruz ama oyun bize bunun nedenini açıklıyor. Üstünde durmuyorum pek.

Sonra Omega DLC'si geliyor. Çıldırmak üzereyim. Ne demek şu ana kadar galaksinin hiçbir yerinde bir tane bile kadın Turian yoktu? ABİ BÖYLE BİR ŞEY NASIL OLABİLİR?! HİÇBİR AÇIKLAMASI YOK BUNUN BEN ŞİMDİ SİZİN-

Bu şaklabanlıktır. Bioware sen benimle dalga mı geçiyorsun kardeşim? Hayır, hiçbir açıklaması da yok. "Turian'lar çok örümcek beyinli, kadınları salmıyorlar, bu da kaçmış!" dese, diyeceğim ki binlerce senelik "uygarlığın" bu halde olması çok korkunç gerçekten ama bu da bir açıklamadır yani. Yok.

PEKİ YA O SURAT NE?!

Ağlamak istiyorum sayın seyirciler. Abi erkek Turian'ların dişleri ağızlarının kenarından görünüyor da kadınlarınki neden kapalı? Çene yapısı bu kadar farklılık gösteren bir tür nasıl olabilir? Bu ısırma ve çiğneme alışkanlıkların farklı olması anlamına gelmez mi?

Kadın Turian'ların neden kedi göz bebeği var? Erkeklerinki yuvarlak da kadınlarınki neden dikey? Bu cins bir genetik çeşitlilik nasıl oluşabilir?

MEMELERİ VAR?! Turian'lar bebeklerini emziriyorlar mı? Memeliler mi? Doğum mu yapıyorlar? O BEL KEMİĞİYLE Mİ?! Erkek bebeklerin ağzı kenardan açıksa nasıl meme emecek vakumu yaratabiliyor? O sivri dişler çıkınca ne nane yiyorlar?

Bakın bunun tek açıklaması var. Düşüncesizlik. "Be abla, sen de çok düşünmüyor musun?" diyebilirsiniz elbette ama tutup da koca bir ırk tasarlayacaksanız biraz düşünmeniz gerekmez mi? Birazcık ya. Madem farklı tasarlayacaksın, neden bunu en baştan yapıp sağa sola biraz kadın Turian koymuyorsun. Madem başta unuttun, yüzüp yüzüp kuyruğuna gelmişken neden batırıyorsun?

Mass Effect zaman çizelgesinde insanlar 30 yıla yakın bir süredir bu uzay teknolojisine sahipler. Her yerde kadın-erkek insan var. Turian'lar kıyaslanamayacak kadar uzun süredir bu teknolojiye sahipler ve sen bana kadın Turian'lar evde oturuyor, çocuk bakıp bulaşık yıkıyor mu diyorsun?

Bioware. Bi' çek git Allah aşkına yaa. :)



özel dosya

GAMESCOM 2021 DOSYASI

COVİD İLLETİ BİTMEK BİLMEDİĞİNDEN BU SENE DE KOELNMESSE'NİN KORİDORLARI ARASINDA TOPLANTIDAN TOPLANTIYA KOŞTURMA HEYECANINI YAŞAYAMADIK YİNE. ONUN YERİNE EVİMİZİN KONFORUNDA ÇAYIMIZI, KAHVEMİZİ KOYUP EKRAN KARŞISINA GEÇTİK. ARTIK BİZZAT ORADA OLUP HAVASINI SOLUYAMADIĞIMIZDAN MIDIR NEDİR, BİRAZ YAVAN GEÇTİ GİBİ YİNE BU SENE. AMA ARADA GÜZEL BAZI SUNUMLAR VE OYUNLAR DA GÖSTERİLMEDİ DEĞİL HANİ. BUNLARDAN BAHSETMEYE DEĞER OLANLARI İLERLEYEN SAYFALARDA OKUYACAKSINIZ ZATEN. FUARDAN HEMEN ÖNCE KENDİ ŞOVUNU YAPAN DESTİNY'DEN BAŞLAYALIM BAKALIM...



Destiny WITCH QUEEN

Çıkış Tarihi: **22.02 2022**

Destiny oyuncuları Beyond Light'ın gazıyla birlikte Witch Queen'de de yeni bir subclass isteyedursun, Bungie'nin aklında daha farklı şeyler var. 2014'ten beri düşmanlarımızın hakkından Light sayesinde geliyorduk. Peki ya düşmanlarımız Uno reverse card gösterip "No u!" derse neler olur?

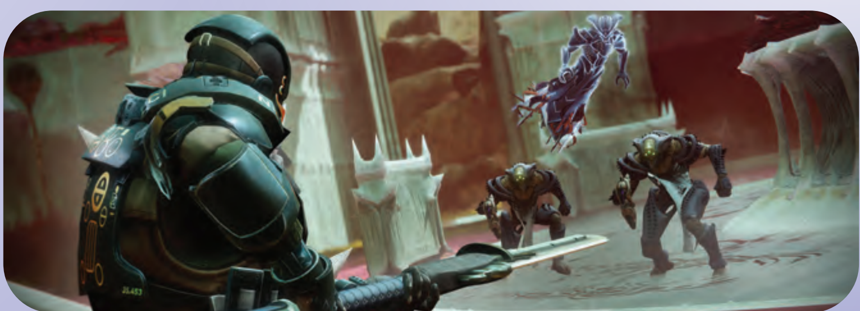
Oryx, oğlunun intikamını almak için arzı endam ettiğinde Destiny evrenine hâkim olan hemen hemen herkes Savathûn'u yani Oryx'in kardeşini oyunda görmeyi öyle ya da böyle bekliyordu. Savathûn şanına yaraşır bir şekilde, kendi adını taşıyan ek paketiyle birlikte oyunculara kök söktürecek. Fakat Savathûn bunu kardeşinden biraz daha farklı bir yolla yapma niyetinde. Emrindeki Hive'ları Light'la güçlendirip bu zamana kadar düşmanlarımıza karşı kullandığımız yegâne taktiği bize tattıracak.

Tanıtım videosunda Super açan Hive'ları tekrar tekrar izlememe rağmen heyecanım asla dinmiyor. Hatta Darkness sayesinde elde ettiğimiz Stasis'e bile bundan daha az heyecanlanmıştım. Bunun iki sebebi var aslında: Birincisi tabii ki de hikâyenin ne yönde ilerleyeceğini merak ediyor olmam. İkincisi de "Bu güçlere sahip düşmanlar PvE oynanışını nasıl etkileyecek?" sorusu. Çünkü Shadowkeep'ten beri oyunda olan Champion sistemi hafiften kabak tadı vermeye başladı, buna bir alternatif olursa muhteşem olur.

Destiny cephesinden duyurular sadece bununla sınırlı değil. Bungie'nin 30. yılını kutlamak için özel bir sürüm daha gösterildi. Normal şartlarda Destiny ek paketleri Eylül civarı çıkış yapsa da COVID-19 yüzünden Beyond Light 10 Kasım'da çıkmıştı (belki de Xbox'ın çıkış oyunu olması içindir ehehe). Fakat bu sefer yeni paket şubat ayına kadar ertelenmiş oldu. Bu da şu an oynanan 15. sezonu, Destiny tarihinin en uzun sezonu yapıyor.

Eh 3 aylık bir süre gözetilerek yapılan bu sezonları 6 aylık bir zamana yayarsanız oyuncuların sıkılması işten bile olmayacaktır. Direkt olarak ertelenen ek paketi, dolayısıyla uzayan sezonu canlandırmak için böyle bir şey yaptıklarını söylemeseler de 7 Aralık'ta çıkış yapacak paketin içeriğini zenginleştirerek bir ara sezon yaratma niyetleri var diye düşünüyorum. İçeriğine göz atarsanız siz de bana hak verirsiniz: İki yeni zindan, yeni zırh parçaları ve en önemlisi sadece Destiny'nin değil artık tüm FPS oyunları içerisinde ikonikleşmiş YÜCELER YÜCESİ MUHTEŞEM ÖTESİ ROKET ATAR GJALLARHORN!

Destiny markasının 10 yıl boyunca desteklenecek olması geyiğini illa ki sağda solda bir yerlerde duymuşsunuzdur. Bu da 10. yılda gelecek olan ek paketi ekstra önemli bir hale sokuyor. Destiny, The Final Shape adını verdiği ve adından başka hiçbir bilgi vermediği ek paketiyle Light ve Darkness hikâyesine bir nokta koyacak. Ek paketin ismi de aşırı mühim. Çünkü bu zamana kadar mücadele ettiğimiz düşmanlarımızın amacı evrende *"The Final Shape"* olmak. Yani gücün alabileceği en son şekle bürünmek. Fakat bu oyunun bittiği anlamında gelmiyor! Bungie, The Final Shape'ten sonra da Destiny 2'ye hikâye içeriklerinin geleceğinin ve Destiny 3 gibi bir şeye girişmeyeceğinin sinyallerini verdi. ■ **CEVDET**





XBOX ETKİNLİĞİ

Gamescom'un "Açılış Gecesi" yayınından bir gece önce Microsoft kendi yayınını yapmayı uygun görmüş. Doğrusu Microsoft artık bu sunum işini nihayet çözmeye başladı gibi. Oyuncuların arka arkaya oyun duyurularını görmek istediği bilinciyle duyuruları ardı ardına üzerimize attılar. Darısı "İkinci gün zaten indie oyunları gösteriyoruz" diye her 5 dakikada bir araya reklam sokuşturmuş olan Geoff'un başına!





DYING LIGHT Stay Human

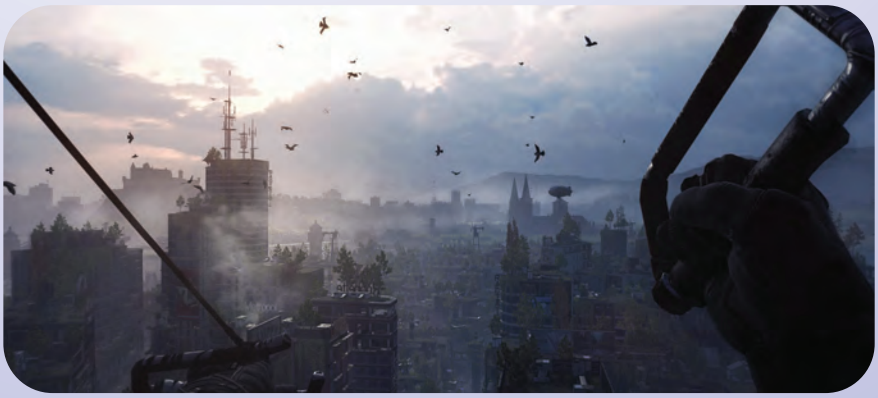
Çıkış Tarihi: **07.12 2021**

Dying Light 2 yapımcıları oyun hakkındaki sessizliklerini bir bozmuş pir bozmuşken Gamescom'u da boş geçmediler elbette. Oyundaki karakterimizin yeni yeni numaralarını gördük ki bazıları kızgın kumlardan serin sulara atlamak etkisi yapacak bana kalırsa. Mesela ilk oyunda Rais'in adamları uçan tekmeyi savuşturuyorlardı en basitinden, çok tadımı kaçıran bir durumdu bu benim. En başta bu keyifsiz tasarım kararından dönülmüş. Düşman üzerinde zıplayıp yükselme hareketinin ardına yeni yeni devam hamleleri eklenmiş, duvardan yürüyüp sekerek vurmak gibi taktiklere kavuşmuşuz.

Yetmemiş, Harran'a kıyasla çok daha geniş alanlar ve yüksek binalar barındıran The City'de öksüz kalmayalım diye parkuru coşturmuşlar. Tutunacak, altından kayacak, üzerinden atlayacak, kenarından zıplayacak çeşit çeşit ıvır zıvır ve bunlara eş oranda animasyon el ele hoplayıp zıplamalarımızı üst seviyeye taşımış. Bir yerden bir zombiye tutunarak atlayıp onu yastık niyetine kullanmak, kancalı halatla Spider-Man'e özenip salınmak ve ufak paraşütle oradan oraya süzülmek benzeri aktif kullanımlı numaralar da olayı iyiden iyiye renklendirmiş. Bu sayede gökdelenden halatla salınarak atlayıp paraşütle süzülürken yerdeki düşmanların ağzının ortasına bir tane yapıştırmak gibi fantezileri gerçeğe dönüştürebileceğiz.

Zurnanın zırt demeyip güzel güzel, içli içli melodiler çalmaya başladığı kısım ise, oyundaki fraksiyon sisteminin dövüş ve parkur becerilerimizi nasıl daha da üst seviyelere taşıyacağı. Oyundaki iki fraksiyondan Survivors, bize parkur işinde destek çıkacak, zıplama tahtaları ve makaralı halatlar ile yere inmeden veya çok az inerek daha kısa sürelerde bir yerden bir yere gidebileceğiz sayelerinde. Öte yandan Peacekeepers ilk oyunda gördüğümüz bombalı araba, elektrikli çit gibi tuzakları ve kimi özel silahları emrimize amade edip savaştaki elimizi güçlendirecekler. Oyun genelinde de bu iki fraksiyondan birinden yana olmak zorunda değiliz; şehrin bir bölgesinde bir grupla sıkı fıkıyken, öbüründe diğerine yoldaşlık edebileceğiz.

Ha bu arada bir de ilk Dying Light, oyunu koşar vaziyet elde oynamak isteyenleriniz varsa diye Platinum paketiyle Nintendo Switch'e geliyor. **ONUR**



AGE OF EMPIRES IV

Çıkış Tarihi: **28.10 2021**



Sizi bilmem ama Age of Empires IV konusunda içimde inanılmaz bir rahatlık var. 15 senelik aranın ardından seriyi devam ettirecek yeni oyunun tıpkı ilham aldığı AoE 2 gibi strateji dünyasında ve özellikle de Gerçek Zamanlı Strateji türünde yeni bir mihenk taşı olacağına inancım tam. Bir yandan Microsoft'un projeye olan büyük desteği, diğer yandan da Relic'in geçmiş tecrübesi ve serinin sıkı hayranları ile sürekli temas kurarak yürüttüğü geliştirme süreci bana bu güveni veriyor. Dolayısıyla birçok yeni oyuna karşı hissettiğim, sadece oynamak için değil de iyi olup olmadığını da görme isteğiyle içimi kemiren o sabırsızlığı AoE IV'e karşı hissetmiyorum. Gayet sakin, huzurlu ve geldiği zaman memnun olacağımdan emin şekilde bekliyorum kendisiyle geçireceğim uzun geceleri.



Yine de ağustos başındaki Kapalı Beta'ya katılma şansı bulamamışken Gamescom'da da çok bir şey görememek biraz kalbimi kırdı. Yanlış anlaşılmasın, gösterilen şeylerden memnunum ama artık şöyle uzun, eğlenceli bir maç izlesek, oynanışı doyasıya görsek fena olmazdı. Çıkışına 2 ay kalmışken Beta sonrası gelen oldukça olumlu yorumlar dışında hâlâ elimizde oynanışa dair çok fazla bir bilgi yok. Gamescom sunumunda da oyundan görüntüler yerine mancınıklarla ilgili kısa bir belgeselle yetinmek zorunda kaldık. Hakkını verelim, resmen mühendislik harikası makinelermiş; çok da güzel yapıp çekmişler.

Neyse ki ikinci gün gelen kısa oynanış videosu ve Gamescom dahilinde yapılan birkaç röportajdan yeni detayları öğrenme şansı bulduk. Oyunda yer alacak 8 milletin son ikisi olan Ruslar ve Kutsal Roma İmparatorluğu (HRE) sonunda görücüye çıktı. Hem doğunun hem de batının izlerini taşıyan Ruslar, hızlı inşa yetenekleriyle yok etmesi zor, hızlı yayılabilen ve hem Avrupa'nın ağır süvarilerini hem de Slav atlı okçularını içeren esnek bir oynanış sunacak gibi görünüyor. "Moskova'nın Yükselişi" senaryosu da oyunculara küçük bir köyü dev bir imparatorluğun merkezi haline getirme şansı verecek. Bu arada "Wololo" diye gezerek düşman askerlerini çalan rahipleri de sonunda Rusların özel birimi olarak gördük!

Gelişmiş teknoloji ve sağlam binalarıyla öne çıkan HRE ise ağır zırhlı, profesyonel ve pahalı birimleriyle yüksek sayılar yerine kaliteyi tercih eden oyunculara hitap edecek. Açıkçası denge problemlerinden korkanlar olsa da ben AoE IV'ün tercih ettiği bu asimetrik, sayı olarak az ama farklı oynanışlara sahip devletler stratejisinden çok memnunum. Beta sonrası gelen yorumlar da devletler arasındaki farkın Company of Heroes'daki Müttefik – Mihver ayrımına yakın bir seviyede olduğunu müjdeliyor. **MUTLU**

INTO THE PIT



Bu aralar her yer "Doom gibin" boomer-shooter'larla dolu. Into the Pit metal albüm kapaklarını anımsatan görselleri, hızlı oynanışı ve rogule-lite olması ile öne çıkıyor. Fragmanı izlerken bile canımın Doom çekmesi iyi bir işaret. **ANTON**



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Geçen yılın en büyük oyunlarından ve bu yıl konsoldaki performansıyla en büyük sürprizlerinden biri olan Microsoft Flight Simulator yeni ve ücretsiz içerik eklemeye bu yıl da devam ediyor. Oyun çıktığından bu yana birçok ücretsiz Dünya güncellemesi yapıp, bazı ülkeleri ve mekanları Bing haritalarından alınmış hallerindense gerçek hallerine daha benzer hale çevirmelerinin yanı sıra, şimdi de konsollara gelmesiyle biraz daha basitleşince yeni bir oyun modu ekleme kararına varmışlar.

Dünya'daki en büyük uçak yarış şampiyonası olan Reno Hava Yarışları sadece uçaklarıyla değil, direkt oyun modu olarak, Microsoft Flight Simulator'a ücretsiz geleceği açıklandı. Asobo ve Microsoft bu oyunu daha ne kadar desteklemeyi planlıyor bilmiyorum ama gayet başarılı bir iş çıkardıklarını söylemek de yalan olmaz. ■SABRİ

Çıkış Tarihi: 07.09 2021





Çıkış Tarihi: 05.10 2021

WASTELAND 3 CULT OF THE HOLY DETONATION

Efendim? Wasteland 3'e doyamadınız mı? Valla ben de aynı durumdayım. inXile'ın "RYO nedir, nasıl yapılır?" isimli dersinin konusu olan Wasteland 3, geçen senenin bana göre uzak ara en iyi rol yapma oyunuydu, nasıl doyalım ki? Üstelik birbiri ardına ücretli ve ücretsiz DLC'lerle oyun gerçekten de iyice nefis bir hale dönüştü, Cult of the Holy Detonation da kelimenin tam anlamıyla *crème de la crème* olacak.

Cheyenne Dağı'ndaki askeri komplekste iki farklı tarikat, Kutsal Patlama dedikleri kadim bir varlığa tapıyorlar. O kadim varlık ise donmuş durumdaki bir nükleer patlama :) Bu patlama salındığında enerjisi Colorado Springs'i dümdüz de edebilir, asırlarca yetecek kadar enerji de sağlayabilir. Savaşan tarikatların arasına girip sonucun herkes için hayırlı olmasını sağlayacak olan ise elbette ki biziz, yani Ranger tayfası.

Bu paketin en büyük özelliği müthiş yaratıcı boss savaşları olacak. Amacımız "Git ve şunu öldür" olmayacak bu sefer; görev tabanlı boss savaşlarında tüm karakterlerimizi aktif biçimde kullanacak, bir yandan reaktörleri kapatıp bir yandan havalandırma sistemlerini temizleyecek, gerekli savunma hattını kuracağız. Yok öyle tüm adamlarla sadece paldır küldür ateş etmek.

Anlayacağınız 5 Ekim'de Colorado Springs hanyayı konyayı anlayacak ve biz de tüm ekip orada olacağız. Artık havaya uçarsak da kader böyleymiş. ■ESER

HUMBLE BUNDLE GAMES

Xbox'ın kendi Gamescom sunumundaki büyük duyuruların biri de Humble Bundle'ın bir parçası olarak çıkmış, bağımsız geliştiricilere uygun olanaklarla oyun çıkarmaya yardımcı olan dağıtımcı *Humble Games*'in yakın dönemde çıkaracakları oyunların hepsinin ilk günden Game Pass'e eklenecek olmasıydı sanırım. Son dönemdeki AAA oyunların fazla ilgimi çekememesinden dolayı bağımsız yapımlara iyice yüklendiğimden bu haber ve gösterilen oyunlar bayağı bir ilgimi çekti.

Listede *Archvale* adında RYO ve Bullet Hell karışımı bir oyun, Ninja Gaiden kıvamında iki boyutlu bir Aksiyon/Platform oyunu olan *Bushiden*, eski tarz Brawler oyunlarından esinlenilmiş ve tek kişi tarafından geliştirilmiş *Midnight Fight Express*, benim "fakirin Kerbal Space Program'ı" diye dalga geçtiğim ama o kadar da ezilmemesi gerektiğini düşündüğüm *Next Space Rebels* ve klasik hayatta kalma/korku oyunlarından esinlenilmiş ve kendine has sanat tasarımı bayağı ilgimi çeken *Signalis*'e kadar, toplamda 10 tane oyun bulunmakta.

Game Pass'in de özellikle çıktığından bu yana bağımsız geliştiricilere ve dağıtıcılara maddi destek bir yana, reklam ve erişilebilirlik açısından istemli ya da istemsiz bir şekilde sağladığı desteği düşününce gayet mantıklı bir ortaklık olduğunu söylemek yalan olmaz. Her ne kadar bir *Back 4 Blood*, *Outriders* ya da *MLB: The Show 21*'in ilk günden Game Pass'e gelmesi kadar büyük bir haber olmasa da benim kapım Roguelike olmayan her bağımsıza açık :P ■ SABRİ

Çıkış Tarihi: **01.09 2021**



STATE OF DECAY 2 Homecoming

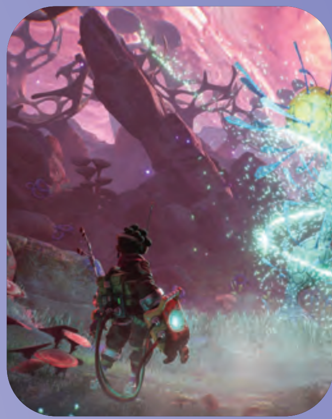


Sektörde nadiren de olsa oyun basınının çok tutmadığı ancak ciddiye alınası bir kitlenin bağlandığı oyunlar oluyor. Yaklaşık 10 milyon oyuncuyla *State of Decay 2* de böyle bir oyun oldu aslında.

Homecoming paketi ile birlikte oyuna ilk dönemde eklenen Trumbull Valley elden geçiriliyor olacak. Oyuncular artık üslerini bu bölgede de inşa edebilecekken aynı zamanda Undead Labs tarafından yenilenen Heartland haritasının da keyfini çıkarabilecek. Haritanın kendisi biraz daha dağlık, kırsal bir kasaba etrafında kurulu ve çevresinde bir dinozor parkı (belediye başkanı biraz manyakmış belli ki) gibi ilginç atraksiyonlar da mevcut.

Yenilenen haritaya ek olarak 10 yeni silah, bolca kostüm ve 6 yeni üs alanı da oyuna eklenmiş olacak. State of Decay 2 Homecoming hakkında konuşmak açıkçası zor. Oyunu son oynadığım dönemden beri çok uzun süre geçti ve hayatımda hiçbir noktada "E hadi biraz da SoD 2 oynayayım" da demedim. Buna rağmen Games Pass'de ücretsiz sunulacak olması ve beraber oynayacak arkadaş bolluğu yaşamam oyuna ikinci bir şans vermeme neden olacak. Kim bilir belki de zombi öldürmek için doğru partnerleri bulamamışımdır. ■ALİ

THE GUNK



Parazit sümüğe kaplanmış bir gezegen keşfetseniz ne yaparsınız? Sümük ile savaşıp yerli yaratıklara yardım mı edersiniz yoksa kaynaklarını sömürüp işinize mi bakarsınız? İşte The Gunk'ta bu tarz seçimler yapmanız gerekecekmiş. Oyun hakkında çok fazla bir şey bilmiyoruz ama karakter tasarımları ve sümük fizikleri güzel görünüyor.
■ANTON

XBOX CLOUD GAMING



Bir diğer büyük Xbox haberiyse maalesef bizi şu anlık ilgilendirmediğinden o kadar da büyük değil. Microsoft, Xbox Cloud Gaming'i duyurduğundan bu yana sürekli yapmak istediklerini söyledikleri ve özellikle konsol nesli ilerlemeye başladıkça maddi açıdan yeni konsolu karşılayamayacak olanlar için çok önemli bir özellik olacak olan konsolda Xbox Cloud Gaming'e erişimin 2021 kışında Xbox One ve Series X|S'e geleceğini duyurdu.

"Bunun artısı ne ki şimdi?" diyorsanız şöyle diyeyim: Eğer Xbox Cloud Gaming ülkemizde erişilebilir olsaydı, üstüne bir de şu an Xbox One'ınız ve yeterli internetiniz varsa Series X|S'e geçmek için acele etmenize gerek olmayacaktı. Ya da ne bileyim, oyunu indirirken veya sadece ne olduğuna bakıp çıkmak isteseniz Cloud Gaming'le oynayabilecektiniz. Her ne kadar tüm oyunlar için geçerli olmasa da Game Pass'teki çoğu oyun (ve tüm Xbox exclusive oyunları) için geçerli olacak bu. Ama işte ülkemizde olmamasından dolayı fragmana iç çekerek bakmak dışında bir şey yapamıyoruz. ■SABRİ

FORZA HORIZON 5

Xbox'ın Gamescom etkinliğinde belki de tek doğru düzgün görebildiğimiz oyun Forza Horizon 5'ti. Oyunun kapağını Mercedes-AMG One'ın ve 2021 model Ford Bronco Badlands'in süsleyeceğini görmemiz bir yana, her Forza Horizon oyununun açılışındaki o klasik festivale giriş sürüşünü de gösterdiler. Genel olarak daha önce görmediğimiz fazla da bir şey yoktu aslında ama, şu oyunun ne zaman bir videosunu görsem görselliğine hala dibim düşüyor ya. Bu sefer Meksika'da geçecek olmasından ve Xbox'ın belki de Amerika ve İngiltere dışındaki en büyük kullanıcı kitlesinin orada bulunmasından olsa gerek, bayağı uğraşmışlar en iyi şekilde yansıtabilmek için. Bana her ne kadar ilk duyurulduğunda Meksika'da geçecek olması tuhaf gelse de gayet eğlenceli bir Forza Horizon oyunun bizi beklediğini söyleyebilirim. ■ **SABRİ**

Çıkış Tarihi: **05.12 2021**



SEA OF THIEVES MAKING MAYHEM



Oyun içindeki ipuçlarını takip edin "Karayip Korsanları etkinliği gibi bir de Monkey Island etkinliği geliyor olabilir mi acaba?!" diye heves ettik ama çıka çıka Borderlands'le promosyon etkinliği çıktı. Neyse, ben umudumu koruyorum hâlâ. İkinci sezon Monkey Island hikâyesi gelsin de Guybrush'la tekrar denizlere açılalım... N'olur! ■ **CAN**



Konsol Sürümü

CRUSADER KINGS III

Dürüst olayım, konsolda hardcore bir Paradox oyunu göreceğimi asla düşünmezdim. PC'deki rahatlığı sağlayıp sağlayamayacağı konusunda ciddi şüphelerim olsa da Microsoft, bu ön yargıları kırmaya kararlı görünüyor. CK3, Civ 6'dan sonra konsol dünyasına giriş yapan en büyük strateji oyunu olacak. ■ **MUTLU**



Çıkış Tarihi: **2022**

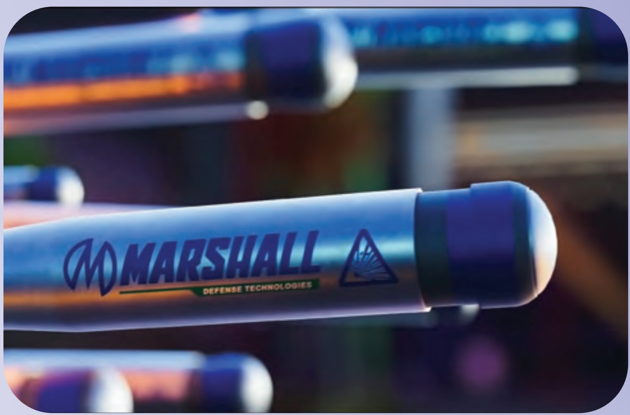
STRAY BLADE

Her fırsatta söylüyorum Soul Reaver en sevdiğim oyunlardan birisi diye. Benzer tadı bir tek ilk Darksiders oyunundan alabildim bugüne kadar. Evet, teknik olarak ikisi de 3 boyutlu Zelda benzeri oyunlar ama ikisinde de Zelda'da olmayan bir şey var: Sağlam ve ilgi çekici bir hikâye. *(Güdümlü Hyrule Külliyatı Ansiklopedisi saldırısı tespit edildi! -Can)*

Yıllar sonra Stray Blade bu açığı kapatacak gibi görünüyor. Oyunda keşfedilecek açık bir dünya ve yok olmuş antik bir uygarlığın sırları var. Üstelik keşfettiğimiz yerler bulduğumuz gibi kalmayacak. İlerledikçe daha önce ziyaret ettiğimiz yerler keşiflerimizden etkilenip değişecek. Kâşif olmanın getirdiği hazzın yanına bir de hızlı bir dövüş sistemi ekleyin şimdi. Duyuru videosundan gördüğüm kadarıyla düşmanlara öyle paldır küldür, kafa göz girişemeyeceğiz. Dövüş sistemi daha çok Souls oyunlarını anımsatıyor uzaktan bakınca. Bu da bana heyecanlanmam için yeterli nedeni veriyor doğrusu. ■ **ANTON**

AÇILIŞ GECESİ YAYINI

Gelelim ana şovun olduğu "Açılış Gecesi" canlı yayınına. En büyük yeni sürpriz Firaxis ve Marvel iş birliğinden çıkageldi herhalde -ki onun da söylentilerini uzun zamandır duyuyorduk zaten. Söylentilerini duyduğumuz bir başka duyuru da Saints Row serisinin baştan yaratılışıydı lakin... Neyse, kendiniz okusanız daha iyi, önden sürprizi bozmayayım.





SAINTS ROW

Saints Row, kaçma gel buraya! Sana birtakım laflar hazırladım, açacağım ağzımı yumacağım gözümü! Kırılmak, alınmak, darılmak, gücenmek yok! Bunlar hep sen daha iyi bir oyun ol diye söylenecek…

Saints Row'un dördüncü oyunundaki inanılmaz senaryo elementlerinden sonra bir reboot gelmesi hiç de şaşılası değil aslında. Ve hatta Saints Row IV'ün bundan 8 sene önce çıkış yaptığını da göz önüne alırsak, reboot gayet mantıklı bile gözüküyor. Fakat bunun da bir yolu, yordamı var değil mi? Her ne kadar absürtlük ön plana çıkmış olsa da Saints Row'ların tamamı bir gangster hikâyesi anlatıyordu. Karakterlere bakınca gangster çetesi değil de bir avuç hipster arkadaş gören sadece ben olamam değil mi ya?!

Objektif bir gözle bakıldığında Saints Row'lar harika oyunlar mı? Yoo… Ortalığa pata küte daldığınız ve bunu tekrar tekrar yapmak zorunda olduğunuz bir seridir esasında. Peki bir Saints Row oyunu neden sevilir? Kendi adıma konuşmam gerekirse Saints Row oyunlarını neden seviyorum? İnanılmaz rafine bir mizah anlayışı ve buna paralel olarak karakterlerin oyuncuya tamamen geçmesi nedeniyle. Reboot versiyonda tanıdık hiçbir yüz yok! Bu da beni biraz olsun korkutuyor. Reboot öncesi Saints Row'un karakter kadrosu gerçekten çok sevilesi. Peki nerede ya bu karakterler?

Daha büyük harita, daha eğlenceli bir oyun alanı… Hadi ablacım bana gazel okuma! Ben çok duydum bunları, karnım tok! Neyse en azından artık Saints Row'da gerçekten bir gece gündüz döngüsü var! Geliştirici ekip, Saints Row için söylenen "absürt" kelimesini reboot için çok yanlış bir anlamda ele almış gibi geliyor. Patlayan kamyonlar, farklı giyinen düşmanlardan ibaret değil Saints Row'un absürtlüğü. Hangisi daha absürt: Patronu için 2 yıl 31 gün boyunca hapis yatan çete üyesi mi, yoksa telefonda konuşan birine silah çeken çete üyesi mi? Benim oyum ilkinden yana.

Umuyorum ki spoiler vermemek adına birtakım detayları vermekten çekinmiştir geliştirici ekip. Şu an için Saints Row reboot'una dair olumlu şeyler söylemek çok zor. Belki de oynanış cephesinde öyle bir yenilik getirecekler ki Saints Row serisine, bütün bu atmosferi ve gerçekçi havayı sineye çekmek durumunda kalacağız. Ama ne yalan söyleyeyim, şu ana kadar gördüklerim benim gözümü korkuttu doğrusu. ■ CEVDET



RIDERS REPUBLIC



Gamescom etkinliği sırasında devam etmekte olan kapalı betayı herkese açtığını ve betanın süresini de uzattığını duyurdu Riders Republic ama bunu belirtmenin pek de manası yok şimdi. Biraz oynama fırsatı bulduğum betada spor oyunlarındaki zorlama hikâye modu sokuşturma olayından korkmuş olsam da beklediğimden daha iyi bir oyun geldiğini görüp rahatladım. Yani, en azından Skate 4'e kadar götüreceğini ümit ediyorum. ■ SABRİ

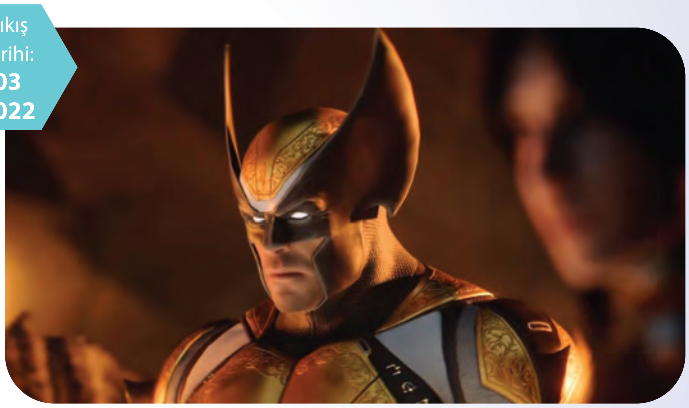


TALES OF ARISE

Bu yıl 25. yıldönümünü kutlayan Tales serisinin yeni oyunu Arise görselliği ve dünyasıyla ön plana çıkan bir JRYO. Oynadığım demosundan oldukça keyif aldığımı itiraf etmeliyim ki yapımcılar da zaten gayet olumlu geri dönüşler almışlar. Unreal 4 motoruyla canlandırılmış hayli detaylı bir dünyada enteresan karakterlerle maceraya atılmak isteyenler fazla beklemeyecekler. Ayrıca Lindsey Stirling destekli Gamescom şovlarına kesin bir bakın derim. ■ EREN E.

Marvel's MIDNIGHT SUNS

Çıkış Tarihi: 03 2022



Epey bir zamandır "XCOM benzeri bir Marvel oyunu geliyor!" haberlerini duyuyorduk; işte o oyun Gamescom ile birlikte nihayet resmen görücüye çıktı. *Midnight Suns* ismiyle çıkacak oyun Sıra tabanlı bir Rol Yapma Oyunu. İşin içerisinde yapımcı olarak Firaxis'in yer alması da bu konuda epey rahatlatıcı bir gelişme. Ayrıca XCOM 2'nin baş tasarımcısı olan Jake Solomon yine bu oyunda da aynı görevde yer alıyor. Etkinlik sırasında sinematik fragmanla karşımıza çıkan stüdyo oynanış videosunu ise 1 Eylül'e bırakmış. (Siz bu satırları okurken muhtemelen ortamlara düşmüş olur)

Midnight Suns ismini daha önce duymamış olabilirsiniz. Midnight Sons isimli çizgi romanı temel alan oyunun kullanacağı karakterler ise orijinal hikayeden biraz farklı. Captain America, Iron Man, Doctor Strange, Ghost Rider (Robbbie Reyes olan), Nico Minoru, Magik, Blade ve Wolverine'i fragmanda gördük. Bu dokuz ismin yanı sıra üç yeni kahraman daha kadroya katılacak. Ancak belki de işin en ilgi çekici tarafı tamamen kişiselleştirilebilir, yepyeni The Hunter karakterinin ortaya çıkacak olması.

Jake Solomon'un dediğine göre oyunda tıpkı çizgi romandaki gibi şeytanların annesi olan Lilith'i ve ordusunu yenmek için mücadele edeceğiz. The Hunter'ın sadece kozmetik tarafı değil, güçleri de baştan aşağı değiştirilebilir olacak. Hunter'ın ayrıca karanlık ve aydınlık tarafa özel güçleri de olacak. X-Men Destiny'den beri böyle karakter yaratmalı Marvel oyunları beni biraz geriyor ama Firaxis'e güvenim tam.

Oyunun bir diğer ilginç yönü de karakterlerle etkileşime girebilme özelliği. Kamp merkezinde ekibin diğer üyeleriyle konuşup bağımızı kuvvetlendirebileceğiz. İki bira bulursak Logan ile aramızın iyi olacağı kesin gibi gözüküyor. Lakin yüzü gözüken karakterlerin yine alıştığımızın dışında olması biraz can sıkıcı. Neyse ki bolca maskeli karakter var. Çizgi romanlarda da epey çirkin olan Robbie Reyes'in Ghost Rider'ı bu oyunda adeta Twisted Metal'dan fırlamış gibi gözüküyor. Umarım bol bol kostüm olur da Johnny Blaze kostümüne erişebiliriz.

Oyuna eklenecek diğer üç yeni karakterin biraz daha orijinal hikayeye yakın olmasını umuyorum. Sony'nin olaya bakışını bilmediğim için Morbius'un kadroya katılma ihtimali epey şüpheli gibi duruyor. Belki Iron Fist ve hazır dizisi de geliyorken Moon Knight kadroya girebilir. Önümüzdeki yıl Mart ayında çıkacak Midnight Suns ile birlikte elimizde epey farklı ve eğlenceli bir Marvel oyunu olacak gibi gözüküyor. Zaten Avengers oyunundan sonra çıta epey aşağı inmişti; o çıtayı tekrar yukarı taşımak Midnight Suns'ın harcı olacak mı, göreceğiz. ■ OĞUZ



Call of Duty: VANGUARD

Çıkış Tarihi: 05.12 2021

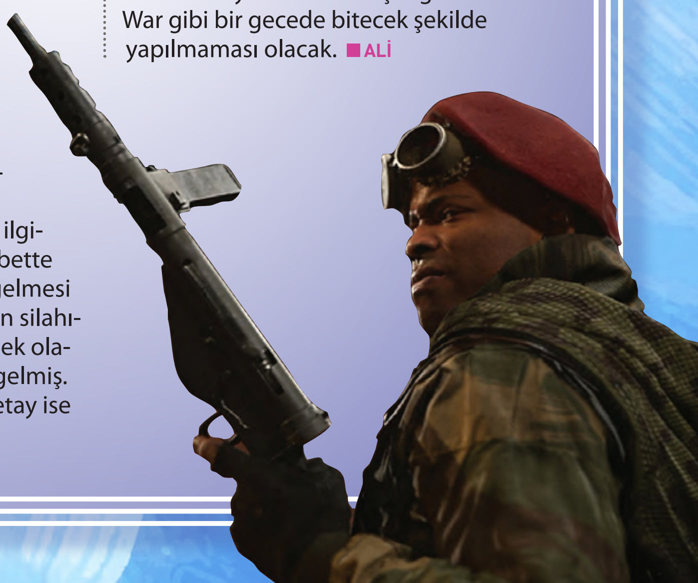


En son beş sene önce İkinci Dünya Savaşı temasına sahip bir Call of Duty oyunu görmüştük ve ne yazık ki beklenen ilgiyi görmemişti. CoD zaten oyuncular için somut bir kavram olmamalı. İşin arkasında farklı gruplar ve ekipler varken kalitenin bir düşüp bir artması çok da büyük bir sürpriz olmasa gerek. Neyse ki bitmek bilmeyen CoD oyunları döngüsünde yine heyecanlanmamız gereken noktaya geldik. Modern Warfare ile seriye tekrar can veren Sledgehammer Games, Vanguard'ı hayali bir İkinci Dünya Savaşı senaryosunda sırtlıyor olacak yine. Eğer son Modern Warfare'in yarısı kadar bile etkileyici bir oyun olacaksa heyecanlanmamız için çok şey var demektir.

Call of Duty: Vanguard son dönemde fazlasıyla popüler olan alternatif tarih temalı hikâyelerden birini anlatacak. Hitler zaferden son ana kadar emin olduğu için "Benden sonrası tufan" modunda, sonrasını pek düşünmeden bir ton plan yapmıştı. Peki ya bu durum daha farklı olsaydı. Ya Hitler Nazi Almanya'sının başarısını düşünerek, yerine bir selef belirleseydi? Call of Duty: Vanguard bu soruyu cephedeki dört farklı karakterin gözünden anlatıyor olacak.

Bu yeni karakterlerden bazılarıyla aslında çoktan tanıştınız. Warzone'da son dönemde helikoptere binme ara sahnesinde oyuncuları öldüren karakter Polina Petrova'ydı. Polina aynı zamanda Gamescom dahilinde gösterilen 9 dakikalık muhteşem Stalingrad videosunun da ana kahramanı. Videonun kendisi tahmin edebileceğiniz üzere fazlasıyla cilalanmış, oyunun en sinematik anlarından biriyle karşımıza çıkıyor. Polina düşman hatları arasında ilerliyor, elinden geldiğince işini sessizce hallediyor ve şiddet kaçınılmaz olduğunda elini tetikten son ana kadar da çekmiyor. Şu bilgiyi de araya sıkıştırmadan edemeyeceğim: Geçen sene Call of Duty: Cold War'un hantal ve sönük kalmasına neden olan o eski grafik motoru bu oyunda yok. Aksine Modern Warfare'deki motor kullanılmış ve bu hemen göze çarpıyor. Harika ışıklandırmalar, duman efektleri ve geniş alanlar derken Polina'nın çatışmasını izlemek gerçekten bir aksiyon filmini izlemek gibi olmuş. Elbette oynanabilir tek karakter Polina olmayacak; İngiliz Paraşüt tümeninden Arthur Kingsley, Amerikan gözcü taburundan Wade Jackson ve Avustralya'dan Üstteğmen Lucas Riggs oynanabilecek diğer karakterler. Onların hikâyesi nasıl olacak henüz bilmiyoruz ama temanın tarihteki ilk özel kuvvetlerin birleşimi olduğunu düşünürsek, bir noktada Rainbow Six timi gibi bir araya gelmeleri çok da sürpriz olmayacaktır bence. Gösterilen oynanış videosunda ilgimi çeken en önemli element elbette ki siperlerin daha önemli hale gelmesi oldu. Modern Warfare'de yapılan silahını objelere oturtma hareketine ek olarak körlemesine ateş seçeneği gelmiş. Benim en çok hoşuma giden detay ise yıkılabilir elementler oldu. Düşmanların saklandığı güvenilmez siperleri ağır ateşle dağıtmanın haricinde Polina videoda birkaç noktada zayıf duvarları kırarak kendine yeni rotalar açma şansı da yakaladı.

İşin Warzone kısmına gelirsek, Cold War'un aksine Vanguard daha detaylı bir şekilde Warzone'a eklenmiş olacak. Vanguard'ın yeni silahları olduğu gibi Warzone'a eklenecek ve Vanguard'ın İkinci Dünya Savaşı temasını kullanan yeni bir harita da ilerleyen zamanlarda çıkışını yapacak. Modern silahlarla, İkinci Dünya Savaşı'na ait göreceli olarak daha etkisiz silahlar nasıl bir araya gelir, kimler Vanguard silahlarını tercih eder bilmiyorum ama ortaya oldukça ilginç şeyler çıkacağından şüphem yok. Şahsen ne zaman boşluğa düşsem kendimi Call of Duty'lere atan bir oyuncu olarak olduğum için olsa gerek, Vanguard beni oldukça heyecanlandırıyor. Tek dileğim tek kişilik hikâyeye de önem veren bir oyuncu olarak içeriğin Cold War gibi bir gecede bitecek şekilde yapılmaması olacak. ■ ALİ



SYNCED: OFF-PLANET

Left 4 Dead'in biraz daha hikâye ağırlıklı ve robotlu olmasını ister miydiniz? İsteyin ya da istemeyin, Synced: Off-Planet önümüzdeki sene çıkış yapacak. Ha, ilginizi çektiyse 3 Eylül'de başlayacak Kapalı Alfa testine sitesinden kayıt yaptırabilirsiniz ama. ■ ANTON



THE OUTLAST TRIALS

İlk iki oyunun öncesini anlatacak The Outlast Trials'ta ister kendi başımıza, isterseniz de hayatta kalma oyunlarının yeni standardı olduğu üzere 4 kişilik bir arkadaş grubu olarak üzerimizde yapılmaya çalışılacak sadistik deneylerden kurtulmaya çalışacağız. ■ CAN



DOKEV

Çıkış Tarihi: **Belirsiz**



Gamescom Açılış Günü etkinliğinde beni en çok şoka uğratan, en çok dibimi düşüren ve en mutlu eden oyunlardan birisi kesinlikle DokeV'ydi. Bu arada evet, Do-ki-vi diye telaffuz ediliyormuş.

Bunun bir sürü sebebi var aslında. Listenin başını çeken ilk şeylerden biri son dönemdeki Pokémon oyunlarının yarattığı hayal kırıklığı ama. DokeV, Black Desert ve Crimson Desert'tan adını bilebileceğiniz Güney Kore kökenli bir firma olan Pearl Abyss tarafından geliştirilen bir oyun. En başta DVO olarak planlanan DokeV, geliştiricilerin farklı bir yöne gitmek istemesiyle tıpkı Pokémon gibi açık dünyada canavar topladığınız bir aksiyon-macera oyununa dönüştürülmüş. Pokémon'un yaşattığı hayal kırıklıkları ve Temtem'in eksikliği üst üste binince DokeV bir anda en çok beklediğim oyunlar listesinde tepeye çıktı.

Bunun yanı sıra oyun aşırı abartı bir görselliğe sahip. Bunu sadece "kaliteli kaplamalar" olarak söylemiyorum. Her yerden efektler ve parçacıklar fışkırıyor. Eğer fragmanı izlediyseniz arada beliren kare düşüşlerini fark etmişsinizdir. Ayrıca oyundaki ana karakterlerin de şirin mi korkunç mu olduğuna bir türlü karar veremedim. Bana aşırı derecede şu adı sanı olmayan çocuk kanallarındaki ve Youtube'daki, özellikle çocuklar için yapılmış animasyonlardaki tipleri anımsattı.

4 dakikalık bu tanıtım fragmanında karakterin şemsiyeyle şehrin tepesinde uçtuğunu, pembe bir karıncayiyen eşliğinde başka canavarlarla kapıştığını, kaykaylar ve patenler sürdüğünü gördük ama oyun hakkında bilmediğimiz şeyler de en büyükleri: Çıkış tarihi ve çıkacağı platformlar… ■ SABRİ

CULT OF THE LAMB

Çıkış Tarihi: **2022 Başları**





Aha da valla bizim oyunumuzu yapmışlar, goyunun oyununu yapmışlar! Goyuna tapanlar derneğinin çabaları sonuç vermiş, gördünüz mü? *(Ömer YİM'liği bırakır bırakmaz bu oyunun türemiş olduğu da gözlerden kaçmadı! -Can)*

İşin içinde bir tarikat, kara büyüler, kılıçlar, ateşler falan var ama grafikleri o kadar sevimli ki insanın şu oyunu ciddiye alası gelmiyor yeminle. Sen büyüdün de adam mı oldun ha goyuncuk? Kendine üs mü kurdun, müritlerini mutlu etmek için binalarını mı geliştiriyorsun, tanrıları kızdırmamak için ayinler mi düzenliyorsun? Bak sen şu velete! Bir de vaaz veriyor müritlerini kaçırmamak için. Seni bıdık seni! Tabii o da haklı, müritler goyuna ne kadar taparsa, gücünün de o kadar artacağının farkında. Bizim goyun ormanda yirmi aslan gücündedir, bunu da unutmayın.

Seneye kadar sabrediverin, 2022 goyunun yılı olacak. ■ **ESER**

TALES OF LUMINARIA

Mobil için geliştirilen bu yeni Tales oyunu ne zaman çıkacak bilinmez ama gördüğümüz kadarıyla oyunda ciddi Genshin Impact esintileri olacak ve gatcha mantığıyla etraftan karakter toplarken geniş bir dünyada maceraya atılacağız gibi. ■ **EREN E.**





Century: AGE OF ASHEST

Ne demek piyasada ejderhaların kapıştığı bir oyun yok?! Vardır ya kesin, ben bilmiyorumdur... Neyse, en azından artık olacak! Arkadaşlarınızla ejderhalarınıza binip birbirinize kafa göz girebileceksiniz. Üstelik bu oyun F2P olacak ve iki ay içinde piyasaya çıkacak! ■ **ANTON**



Çıkış Tarihi: **2021 Sonu**

LEGO STAR WARS
The Skywalker Saga

Bundan seneler önce elime PSP'yi alıp sınavlara çalışmak yerine gizli gizli LEGO Star Wars kantininde karakter açıyordum. Aradan çok uzun zaman geçti ve yine aynı şeyi yapmak için sabırsızlanıyorum. Tabii bu sefer sınav stresi olmadan! LEGO Star Wars The Skywalker Saga Gamescom videosuyla beni kalbimden vurdu. Seslendirme işi bence LEGO oyunlarının ruhunu kaçırıyor ama bu sayede çok iyi şakalar da ortaya çıkmış. Luke'un "Babam nasıl öldü?" dedikten sonra Obi-Wan'ın bakışı bence Gamecom'un en komik anıydı. Fragmanda en çok gözüme çarpan detay ise Galaksi Haritası oldu. Yani biz şimdi LEGO X-Wing'imize atlayıp Tatooine - Bespin arası gidip gelecek miyiz? KOTOR 3 gelmeyecekse Star Wars adına en güzel gelişme bu. Bekle beni Dagobah, Yoda çorbası içmeye geliyorum! *(Çorbayı Yoda'dan yapmayacaksın umarım? -Can)*

■ **OĞUZ**

JURASSIC WORLD EVOLUTION 2



Çıkış Tarihi: **09.11 2021**

İlk oyun birkaç saatliğine keyifli bir tecrübe sunsa da çok geçmeden rutine bağlıyordu ne yazık ki. O yüzden Jurassic World Evolution 2'yi Gamescom'da gördüğümde çok müthiş heyecan yaptığımı söyleyemeyeceğim. Ha, sonuç olarak dinozorlar var, Jurassic Park markası var. Bir noktada gözüm o tarafa kaydı tabii yine. Sonra filmdeki sahnelerden esinlenen "What If?" senaryolarının oyunda olacağını gördüm ve... ve itiraf ediyorum, tamam. Beni kazandılar yine.

■ **CAN**



Çıkış Tarihi: **01.07 2021**



SPLITGAME

Bu ay işlerim, özel hayatım ve daha nice sorumluluğum aksadıysa bunun nedeni kesinlikle Splitgate olmalı. *(Ben de diyorum yazılar nerede kaldı... -Can)* Özünde orijinal hiçbir şey yapmayan, sadece Halo'yu taklit edip üzerine portallar koyan bir oyun nasıl başarılı olabilir arada düşünmüyor değilim. Sanırım orijinal olmaktansa yaptığı işi iyi yapmak yeterli oluyor olsa gerek.

Splitgate uzun süredir betadaydı ama çıkışına yaklaşılan son günlerde ancak beklenen patlamayı yapabildi. Oyun kısa sürede 10 milyon oyuncu tarafından indirildi ve haliyle 30-40 bin oyuncu düşünülerek yapılmış sunucular daha ilk günden bu yükü kaldıramadı. Bu ay oyuna girdiğim zamanlarda o kadar çok eğlendim ki, portalların başka shooter'larda hiç kullanılmamasını sorgular hale geldim. Portalları keskin nişancıların arkasına atmak veya dar koridorlara kapı koyarak portalın içinden gelen düşmanları haklamak gibi sayısız havalı hareket yapmak mümkün. Bir de usta bir oyuncuyla oynuyorsanız, haritanın bir ucundan diğerine saniyeler içinde ilerlemesine defalarca şahit olacaksınız.

Oyunun kendisi ise neredeyse Halo'nun birebir kopyası. Oyun modlarından, silah tiplerine, karakterin ağırlığından yakın dövüş mekaniklerine kadar neredeyse her şey birebir aynı olmuş. Halo'dan daha iyi Halo olmayı başardığı sürece kimsenin de Splitgate'i taklitçilik ile suçlayacağını sanmıyorum. ■ **ALİ**

HORIZON: FORBIDDEN WEST

Geldi geliyor ertelendi derken önümüzdeki yıl çıkacağı duyurulan Horizon Forbidden West'ten yeni bir oynanış görememiş olsak da artık elimizde bir çıkış tarihi olması iyi bir gelişme. Ayrıca ilk oyunun sahipleri nihayet oyunun PS5 için 4k 60fps yamasını yükleyip ortamlara yeniden akabilecekler. ■ EREN E.





GENSHIN IMPACT

Kullanıcı sayısını giderek arttıran Genshin Impact 1 Eylül'den itibaren saflarına Playstation'ın hırçın kızı Aloy'u katarak genişlemeye devam edecek. Kendine has özel hareketleri ve yetenek ağacıyla gelecek olan Aloy'u ikinci oyunuyla sahalara dönmeden evvel özleyenler için biçilmiş kaftan bir crossover olacak bu belli ki. ■ EREN E.



MIDNIGHT FIGHT EXPRESS

Çıkış Tarihi: **2022 Yaz**





Altın çağını "Atari salonları" ile birlikte yaşayan Brawler janrası son yıllarda yine yükselişe geçti. Streets of Rage, yerli ve milli Mayhem Brawler derken kalite epey yükseldi. Ancak elle çizilen iki boyutlu görseller ne kadar güzel olsalar da bana hep oyun oynadığımı hatırlatıyorlar. Kendimi aksiyon filminden bir sahnenin içindeymişim gibi hissetirmiyor hiçbir zaman.

Jacob Dzwinel de aynı şeyi düşünmüş olmalı ki animasyonları hareket algılama ile kaydedip Midnight Fight Express'i geliştirmeye karar vermiş. Gamescom videosundan görebildiğimiz kadarıyla dövüşler Holywood filmlerinden çıkmış gibi akıyor. İzometrik kamerası ve at maskesi sayesinde biraz Hotline Miami havası da aldım ben. Dövüşlerin oyun içinde de bu kadar akıcı olup olmadığını görmek için bir yılcık daha beklememiz lazım ama ne yazık ki. ■ ANTON

VAMPIRE: THE MASQUERADE *Bloodhunt*

Çıkış Tarihi: **07.09 2021**



Bu oyun rezil mi yoksa vezir mi olacak gerçekten bilemiyorum. Bir yandan Battle Royale türünde bir Vampire the Bloodlines oyunu ilginç bir fikir, öte yandan bunu doğru ve güzel yapmak oldukça zor bir iş. O yüzden temkinli bir şekilde gözümü üzerinde tutmakla yetiniyorum şimdilik.

Gamescom sunumu sırasında klanlardan Toreador'u tanıtan bir video yayınlanmıştı, ben bu yazıyı yazarken üzerine bir de Brujah klanıyla ilgili bilgiler yayınlanmış. Bu gidişle Erken Erişim gelip çatana kadar oyunda yer alacak klanları aşağı yukarı öğreneceğiz gibi duruyor.

Dürüst olmak gerekirse heyecanlanmak istediğim ama heyecanlanmaya korktuğum bir oyun kendisi. Erken Erişim'e az bir şey kalmış zaten, etraflıca bir test edince ak vampir mi çıkacak, kara vampir mi rengini belli eder herhalde... ■ **CAN**





Çıkış Tarihi: **24.09 2021**

DEATH STRANDING *Director's Cut*



Her ne kadar Hideo Kojima "ben buna Director's Cut demezdim, sonuçta ana oyundan bir şey kesmedik" dese de Gamescom fragmanının sonundaki durumlar bize farklı bir şeyler söylüyor gibi. Belli ki oyuna eklenecek olan geliştirmelerin yanı sıra hikâye modu da elden geçmiş bir nebze. Hadi mancınıkla kargo fırlatmayı veya kendimi robota taşıtmayı anladım da yeni gelecek olan atış poligonunu ve tuhaf yarış oyununu cidden anlamadım ben. Eğlenceli desen değil, yaratıcı desen hiç değil ama PS1'deki Metal Gear Solid'e sonradan ek olarak gelen VR Missions benzeri yan görevleri ve eklenecek yan hikâyeyi merak etmedim değil. Sadece tüm bunları ayrıca bir DLC paketinde veremez miydiniz ey Sony, ey Kojima diye sormaktan kendimi alamıyorum.
■ **EREN E.**





PARK BEYOND

Çıkış Tarihi: 2022

Amiga'da en sevdiğim oyunlardan biri de Theme Park'tı. Bullfrog zaten efsane firmaydı, oyunun başında da sıkı durun, Peter Molyneux gibi dev bir usta vardı (sonradan devliği azaldı ama olsun).

Sonrasında uzun süre lunapark işletme oyunlarından uzak kaldım ama Park Beyond ile bu ayrılığa son vereceğim. Adamlar yerçekimine meydan okuyun, gerçek hayatta olamayacak aletler yaratın diyor. Ben de tam olarak onu yapacağım işte. Bu rengarenk oyunda kendi eğlence aletlerimi yaratacak, parkın tecrübeli ismi Phil ve dost canlısı yöneticimiz Izzy ile birlikte parkımızı dünyanın sayılı parklarından biri haline getireceğim.

Hele bir de hikâye modu varmış ki, lunapark sevenler heyecanlanmasın da kim heyecanlansın? ■ **ESER**

MARVEL FUTURE REVOLUTION

Marvel, mobil oyunlar üzerinde de çalışmaya devam ediyor. Marvel Future Revolution, geniş karakter havuzu ve grafikleriyle epey ilgi çekici duruyor. Videonun çıktığı andan itibaren indirilebilir olan oyunun yükleme ekranında bir de mini oyun gizli. ■ **OĞUZ**







REPLACED

Şahane 2,5 boyutlu piksel-art bir tarz; 80'ler ve Cyberpunk esintileri, Aksiyon/Platform bir oynanış. Bu cümle dikkatinizi çekmediyse ya da duymaktan sıkıldıysanız Replaced'i atlayabilirsiniz. Kalanlarımızıysa şahane bir atmosfer bekliyor! ■ **ANTON**

Çıkış Tarihi: **18.09 2021**

VALHEIM: HEARTH & HOME

Fazla vaktimi alması sebebiyle özellikle Rust ve Valheim gibi oyunlardan uzak durmaya çalıştım. Valheim harika inşaat seçenekleri ve göreceli olarak ilginç zindan benzeri yapılarıyla ilgimi çekse de bu konuda da gayet iyiydim. Hearth and Home ile birlikte yeminimi bozacağım gibi duruyor.

Hearth and Home adından da tahmin edebileceğiniz üzere oyunun en keyifli kısmı olan inşaat mekanikleri üzerine yoğunlaşıyor. Hazineleri göstermek için bir sergi alanı, yeni çatılar ve yapılar oyuna eklenecek.

Ayrıca bu pakette oyuncuların dengesiz bulduğu yemek sistemi de biraz değişecek. Artık yiyeceklerden gelen Stamina ve sağlık bonusu çok daha önemli hale gelecek; aç kaldığınızda hasar almaya başlayacaksınız. Vikinglerin büyük bir canavarı avlamaya çıkmadan önce uzun uzadıya bir ziyafet çekeceklerini şimdiden görebiliyorum. Buna ek olarak oyuncuların adeta sonsuzmuşçasına yaptıkları bloklara da sınırlama getiriliyor. Ağır darbeler alan oyuncular afallayacak ve bir süreliğine savunmasız hale geleceklermiş. ■ ALİ





NEW WORLD

Çıkış Tarihi: **28.09 2021**



World of Warcraft'ın yaşadığı kan kaybı sonucunda yurdum DVO oyuncularının yeni gözdesi New World olacak gibi duruyor. Geçtiğimiz aylarda yapılan betalar sonucunda herkes gözünü Amazon'un yeni gözdesine dikmiş durumda. Bana da sürekli soranlar çıkıyor oynamayı düşünüyor musun diye, bu zamana kadar hepsine olumsuz cevap veriyordum ama oyunun çıkışına şurada 1 ay gibi bir zaman kalmışken Açık Beta'yı duyurdular Gamescom'da, "Eh, bir bakayım o zaman madem" dedirttiler bana da nihayet.

Ha, baştan uyarayım, Açık Beta oldukça kısa sürecek ve 9 ile 12 Eylül tarihleri arasında erişilebilir olacak. E zaten ondan 2 hafta sonra da oyun çıkıyor. Elinizi çabuk tutup test etmeye bakın. Bahaneyle ben de bir göz atayım, gerçekten sıradaki büyük DVO olabilecek potansiyel var mıymış... ■ CAN





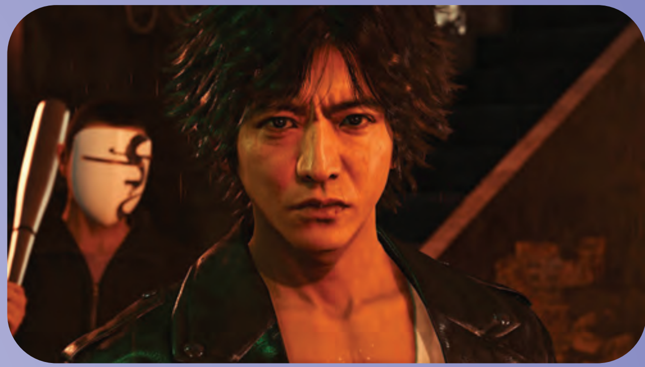
Çıkış Tarihi: **2022**

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: *Shredder's Revenge*



Ninja Kaplumbağalar kabuklarına çekilmeyi reddediyor ve yeni bir oyunla geliyorlar. Klasik Beat'em-up tarzındaki oyun şükürler olsun ki 90'lar TV serisinin çizim tarzını kullanacak. TMNT'ye en çok yakışan türün bu olduğu aşikâr olsa da bu tarzda o kadar çok oyunu yapıldı ki öncekilerden ayıracak bir şeyler sunmak zorunda.

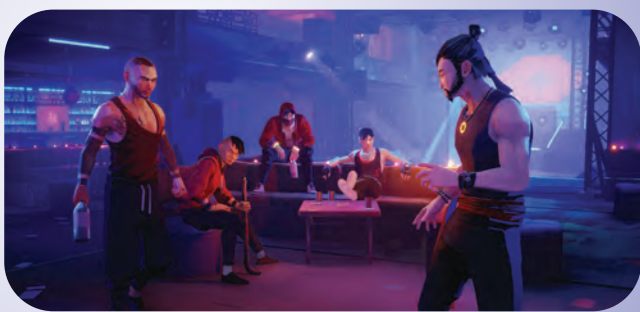
Videolarda gördüğümüz kadarıyla da ikili saldırılar ve okları geri yollayabilmek için karşılama yapma tarzı mekanikler var. Ayrıca April'in yıllardır kurtarılmayı bekleyen Princess Peach sendromundan çıkartılıp oynanabilir bir karaktere dönüştürülmesi harika bir hamle olmuş. Yayınlanan videolarda gözükmese de Splinter Usta'nın da oynanabilir bir karakter olacağını düşünüyorum. Eski bir TMNT hayranı olarak oyun PC ve Switch'e çıkacağı için PS4'e de gelmesi için ellerimi birleştirdim dua ediyorum. ■ EMRE S.





LOST JUDGEMENT

Özel dedektif Takayuki Yagami'nin dönüşü epey yakınlaştı ve yeni videodan da anlıyoruz ki seri en azından öykü kısmında biraz karanlık sulara doğru yelken açacak. Elbette bu ciddi işlerden arta kalan vaktimizde bol bol dans edip yarış yapacak, karı kız peşinde koşup adam döveceğiz. Yaşıyorsun bu hayatı be Yagami! ■ EREN E.



SIFU

Batman'deki dövüş sistemini bir Kung-fu filmiyle birleştirmek bugüne kadar kimsenin aklına gelmemiş mi cidden? Çok ayıp! Kendinizi affettirmek için Epic Store'dan Sifu'yu istek listenize ekleyin ve şubatta çıktığında kaçırmayın bari. ■ ANTON

167

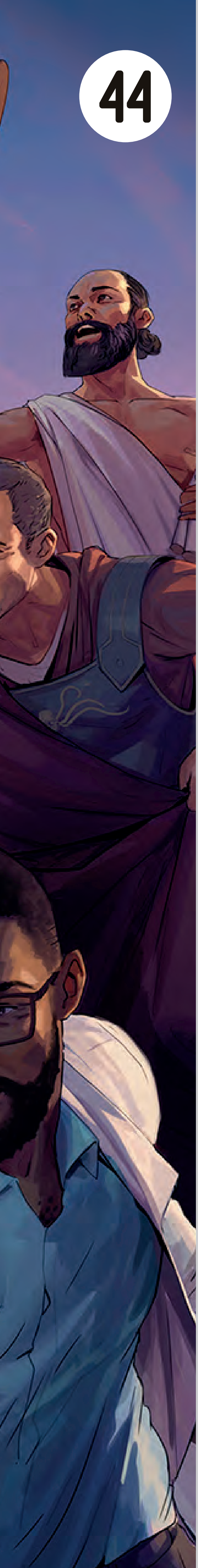
İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY



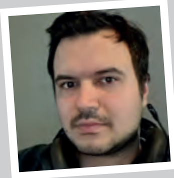
İNCELEMELERDE BU AY





44

OGZ TAKIMI



ALİ SEZGİN

Toplum olarak eve en çok kapandığımız, oyunlara en çok ihtiyaç duyduğumuz bu dönemde neredeyse oyun kalmadı. Nedeni de oyun yapımcılarının da aynı bizler gibi evlerinden çıkamıyor oluşu. Evden çalışmak çok zevkli, kediniz yanınızda, klima sadece size ait. Arka planda televizyon açık olsa da kimse laf etmiyor. Buna rağmen o iş motivasyonuna, doğru odaklanma noktasına gelmek için de litrelerce kahve içmek, dış dünya ve gereksiz sitelerle iletişimi tamamen kesmek gerekiyor. Bu halde yüzlerce kişinin koordine olarak bir arada çalışması gerektiğini düşününce, bırakın oyunların ertelenmesini çıkabilmelerini bile mucize olarak görüyorum.

SAYILARLA

1,5

Taleworlds'de geçirdiğim yıl sayısı. Sektörde farklı firmalarda ve şartlar altında çalışmış bir insan olarak kendimi kesinlikle çok şanslı sayıyorum.

6

Bu ay oynadığım yeni oyunların sayısı. Oyun sektöründe güncel kalabilmenin tek yolu sektörü ve değişimleri takip edebilmek. İster oyun basını olun ister oyun yapımcısı durum böyle.

1571

Rocket League'de harcadığım saat sayısı. O kadar saate rağmen hala Champion'ın üstünü göremedim. Beraber oynayacak bir ekibim olsaydı farklı olurdu belki.

ÜÇ ÖNERİ

■ **Super Mario Party:** Hayatıma Mario Party girdi gireli, "Misafir geldi ne yapsam?" benzeri dertlerim kalmadı. Kim gelirse gelsin hiç düşünmeden açıyorum Mario Party'yi, en az 4 kişi 1-2 saat ekran başına kitleniyor. Kimin oynadığı da farketmiyor. Yarın bir gün evime cumhurbaşkanı gelse ona bile Mario Party oynatırım. Bir de çevirim içi modları düzgün olsaydı keşke.

■ **Mount & Blade 2 Bannerlord:** Bu projede çalıştığım için ciddi bir çıkar ilişkisi sorunu var aslında ama yine de övmeden edemeyeceğim. Bannerlord erken erişimde olmasına ve henüz bitmemesine rağmen herkese gönül rahatlığıyla tavsiye edebileceğim oyunlardan biri

■ **Warioware: Get it Together!:** "Wario toparlan bırakma kendini" olarak dilimize çevrilebilecek Warioware henüz çıkmadı ama çıkınca kötü olma ihtimali yok gibi bir şey. Gamecube'den Wii'ye gelene kadar bir sürü Warioware oyunu oynadım ve henüz daha kötü olanına rastlamadım.



OĞUZ ERDOĞAN

Ne ara yaz bitti, güz geldi hiç anlamadım. Lakin transfer döneminin sonlarına gelince yine limitiydi, FFPsiydi derken lisede, üniversitede olmadığı kadar çok matematik ile haşır neşir oldum. Oradan 3 gelse şuradan sözleşme fesih olsa... Neyse en azından bu kaotik dönemle birlikte kavurucu sıcaklar da bitiyor gibi. Sosyal medyadan arkadaş ortamına her yerde duraksız bir futbol muhabbeti etrafımı sardı yine ama yanlış anlaşılmasın bu durumdan asla şikayetçi değilim. Bu kadar futbol ve ekonomiyle uğraşınca da hemen FM'de yeni kariyer açma güdüsü geliyor insana. Hazır havalar serinliyorken kadro planlaması yapmanın tam zamanı. Siz de tuttuğunuz takım istediğiniz transferleri yapamadıysa üzülmeyin, Football Manager bu günler için var.

SAYILARLA

2001

Menajerlik oyunlarına tam anlamıyla girip gerçek hayatın ne kadar anlamsız olduğunun farkına vardığım yıl. Sonuçta hangi olay "free agent" olarak gelen Batistuta kadar mutlu edebilir ki?

7

Hem uğurlu sayım hem de en sevdiğim futbolcu Raúl'ün forma numarası. Üstüne bir de Ağustos ayında Rainbow Six Siege'de aldığım operatör sayısı. Takım elbiseli Warden ile oynamak insanı ayrı motive ediyormuş.

959

Tam bu yazıyı yazarken FM21'in başında harcadığım toplam saat. Muhtemelen bugünkü yazılar bitince 970 saati geçecektir. Bu senenin epey yoğun geçtiğini FM saatine bakarak anlayabiliyorum, normalde 1200'ü devirmem gerekiyordu...

ÜÇ ÖNERİ

■ **No Time:** Star Wars, MCU, LOTR falan güzel şeyler de hayatım boyunca bir film izleyebilecek olsam kesinlikle Back to the Future seçerdim. DeLorean'a atlayıp zamanda yolculuk yapma fikrini hayata geçiren No Time'ın başında aşırı eğlendim. Oyunu sandbox yerine hikayesiyle oynarsanız şahane BTTF göndermeleri de var. Benim gibi zaman yolculuğu konseptine ve Doctor Emmet Brown'a hayransanız mutlaka deneyin. Great Scott!

■ **King of Seas:** Püfür püfür bir deniz havası alayım, biraz ticaret gemisi yağmalayıp lootuma bakayım diyorsanız King of Seas size uzak diyarlardan sesleniyor. Çok beklentileri yükseltmeden hikâyesi olmasına karşın roguelike tadında ara ara açıp oynamak için çok ideal. Lakin sakin sakin gezerken bir anda Kraken tarafından paramparça edilebilirsiniz, rüzgarınız bol olsun.

■ **Far Cry - New Dawn:** Hazır Far Cry 6'ya yol alıyorken son kez bir arkaya bakmak iyi gelecektir. Rengarenk post apokaliptik atmosferi, Father'ın son hikayesi derken New Dawn insanı hem doğanın gücüyle hem de insanoğlunun kötülüğüyle tekrar yüzleştiriyor. Daha yeni Father'ı tanımışken Anton Castillo'nun işi epey zor.



Oyun özellikle güçlü ışıklandırmaların karakterleri de etkilediği yerlerde daha bir coşuyor.

MAYHEM BRAWLER

Dayak varsa yenir...

ALİ SEZGİN

Hayatında bir kez olsun atari salonuna gitmiş her çocuk, salondan çıktığı andan itibaren hayatının geri kalanını o salonu özleyerek geçirir. Aynı durum benim için de geçerli. Her ne kadar benim dönemimde *Street Fighter* ve *Mortal Kombat* gibi dövüş oyunları daha revaçta olsa da benim keyfim ilerlemeli dövüş oyunlarını bitirmekti. O dönem ismini "Mustafalı" olarak bildiğim *Cadillacs and Dinosaurs*, adını hatırlayamadığım kral Arthur temalı oyun *(Knights of the Round? -Can)*, Dungeons and Dragons'un dövüş oyunu ve elbette Punisher'ın çocukluğumu şekillendirdiğini iddia etmem çok da büyük bir abartı olmaz. Bu yüzden günümüzde artık nesli tükenen bir tür olmaya başlayan bu tarz ilerlemeli dövüş oyunlarından ne geldiyse tabiri caizse uçarak oynadım. *Scott Pilgrim vs The World*, *Castle Crashers* ve *Streets of Rage* derken sonunda benimle aynı geçmişe sahip, benzer anıları yaşamış bir ekibin oyunu çıkageldi. *Mayhem Brawler* sadece yerli olduğu için desteklenmesi gereken bir oyun değil. Türü çok iyi çözümlemiş ve hem yeterince tanıdık şeyleri hem de bir o kadar da özgün değişiklikleri başarıyla yapabilmiş bir oyun.

Mobil oyun sektöründe başarı hikâyeleri yazdığımız bu dönemde, PC ve diğer platformlar için de önemli oyunlar ardı ardına gelmeye başlıyor. Hero Concept ismini daha önce duymuş olmanız oldukça olası; görünüşü sade, oynaması kompleks *Doughlings* ile sektöre başarılı bir giriş yapıp oldukça olumlu geri dönüşler almışlardı. Elbette basit bir bulmaca oyunundan ilerlemeli dövüş oyunlarına geçiş yapmak kolay değil.

Beat'em up'lar uzaktan bakıldığında yapması kolay gözükse de aslında son derece komplike ve oynanış odaklı ürünler. Düşünün ki farklı oyunlarda zaman içinde yeni mekanikler ve oyun özellikleri tanıtmak mümkünken bu tarz oyunlarda nasıl başlarsanız sonuna kadar öyle gidiyorsunuz. Elbette daha zor düşmanlar ve farklı özellikli bölüm canavarları var ama bunların tamamı sadece ustalaştıkça geçilen bariyerler. Üstelik iş sadece bunlarla da bitmiyor. Bu tarz bir oyunda ters gidebilecek o kadar çok şey var ki… Düzgün çalışan dövüş mekanikleri, saldırı ve bloklama gibi hareketlerin animasyon kareleri uyumlu olmazsa oyuncu haklı olarak sistemin doğru çalışmadığı düşünebilir. İlgi çekici bölüm tasarımları, değişik özelliklere sahip bölüm sonu canavarları da başarıya giden yolda önemli. Elbette bütün bunları yaparken oyunun benzerlerinden ayrılabilmesi ve özgün kalabilmesi de bir o kadar kritik.



AS BAYRAKLARI!

Son dönemde pek çok firma Türk oyunculara ulaşmak için oyunlarını Türkçe olarak yayınlamaya çalışsa da pek azı dikkat çekecek kadar özgün ve ilgi çekici bir işe imza atabiliyor. Mayhem Brawler bu açıdan azınlıkta kalan başarılılardan. Özellikle kimi yerde birebir çeviri yapmak yerine yaratıcı çözümler üretmiş olmalarını da ekstra sevdim. "İt adam" isimli düşman karşınıza çıktığında eminim ki siz de benzer hisler içerisine gireceksinizdir…



Kutulardan düşen eşyaları almaktan vazgeçmeyin. Ne çıkacağı belli olmaz.





Dayak nedir ve neden atılır?

Mayhem Brawler gibi bir oyun üretirken baş etmeniz gereken zorluklardan sadece birazı bunlar. Özünde basit gözüken bir oyunun bile aslında ne kadar derinliğe sahip olduğunu bilmek, bu oyunu kesinlikle daha fazla takdir etmeme neden oldu. *Mayhem Brawler*'ın dünyası mutantların, vampirlerin ve kurt adamların olduğu, hikâyenin oyundan çok daha önce yaşamaya başladığı hissini veren iyi düşünülmüş bir içeriğe sahip. Elbette dünya bu kadar doğaüstü yaratıkla doluyken, polis gücünün de sıradan insanların bir tık ötesinde olması gerekiyor. Polis gücünün farklı özelliklere sahip üç üyesi Dolphin, Trouble ve Star oyunda üç oynanabilir kahraman olarak karşımızda olacaklar.

Bu tarz oyunlardan alışılacağı üzere her karakterin farklı tarzları var. Dolphin'in bir başka oyunda muadili olsaydı bu muhtemelen *Final Fight*'ın Haggar'ı olurdu. Ağır olmasına rağmen güçlü darbeleri var ve düşmanı tuttuğu zaman yere yapıştırmayı rahatlıkla beceriyor. Trouble en dengeli karakter olarak gözükse de düşmanı kanatan pençeleriyle hem hızlı hem de etkili darbeler vurabiliyor. Grubun en güzeli Star ise narin gözükmesine rağmen, telekinetik özellikleriyle özellikle koşarak hızlı ve seri darbeler yapabiliyor.

Öyle ya da böyle bir karakter seçip oyuna başladığınızda kendinizi ister istemez türün en son ve en iyi örneklerinden *Streets of Rage* ile karşılaştırırken buluyorsunuz. SOR'un doğru yaptığı çok fazla şey var ve bunlardan ders çıkarmak, oyunu parçalarına ayırarak neyin daha iyi olabileceğini anlamaya çalışmak doğru bir yaklaşım olmuş. *Mayhem Brawler* elbette ki kendisinden önce gelen örnekleri analiz etmiş ama aynı zamanda kendi tarzını da yansıtmayı unutmamış. Öncülü olan oyunlardan daha iyi yaptığı şeyse kesinlikle yaratılan dünya ve karakterlerin canlı tutulması olmuş. Karakterler sadece ara sahnelerde değil, bölümler esnasında da konuşup diyaloğa giriyor ve yorumlar yapıyorlar. Bu sayede dünyayı sadece kendi gözünüzden değil de



KİM BUNLAR?

Mayhem Brawler'da oynanış tarzı birbirinden farklı üç ana kahraman var. Eğer siz de kiminle oynayacağınız konusunda kararsızsanız belki bu bilgiler karar vermenize yardımcı olur.

DOLPHİN: Dolphin'in saldırıları bir tık daha ağır olsa da yakalama hareketleri konusunda en etkili karakter. Yakaladığı düşmanları rahatlıkla taşıyabiliyor. Düşmanla fazla muhatap olmadan birini tutup diğerlerinin üstüne çalabiliyor. Koşarak havadan yaptığı saldırı fazlaca geniş bir alan üzerinde etkili olabiliyor. Özellikle hızlı tepki veren fare tipli hasımlar gibi yaratıklar Dolphin için ciddi bir tehdit oluşturuyor.

STAR: Birliğin sosyal medya yıldızı Star, oyunun hızlı ve öfkeli karakteri diyebiliriz. Koşarak yaptığı saldırılar menzil olarak son derece iyi. Hızlı saldırıları sayesinde Star çoğu kavgada en hızlı pozisyon alıp, ilk vuran karakter oluyor. Bloklanması çok zor olan koşup havadan yere yaptığı saldırı benim favorim olmayı başardı. Ah bir de telefonunu elinden bıraksa…

TROUBLE: Nedense Bıyıklı Wolverine olarak tanımladığım Trouble, gruptaki bütün havalı cümleleri söylemekten sorumlu kişi olsa gerek. Sivri pençeleriyle düşmanları kanatabilmesi onu kendini yenileyen hasımlara karşı doğal bir düşman haline getiriyor. Trouble, Dolphin kadar güçlü veya Star kadar hızlı olmasa da dengeli bir oynanış sunuyor.





Blok yapabilmek özellikle menzilli silahlı düşmanlara karşı gayet iş görüyor

karakterlerin gözünden de görüp anlama şansınız oluyor.

Birileri Comix Zone mu dedi?

Mayhem Brawler'a alışmak çok zor değil. Köşeleri kullanıp düşmanları sıkıştırarak kombolar yapabilmek ve fırlatmaları farklı pozisyonlarda kullanarak avantaj sağlamak mümkün. Karakterlerin tamamı saldırıları az bir hasar alarak bloke edebiliyorlar. Yere düştükten sonra hızlı saldırı yapan düşmanları saldırılarından sonra hemen haklamak veya menzilli saldırıları savuşturmak için kullanmak da mümkün. Elbette blok saldırıları, tempoları daha belirli olan bölüm patronlarına karşı da gayet güzel işe yarıyor. Öncüllerinden farklı bir oynanış mekaniğiyse özel saldırılarla birlikte gelmiş. Türün müdavimleri bilir, en eski örneklerden beri herkese vurup oyuncunun zarar görmediği saldırıları yapmanın mutlaka bir bedeli olur. Bu bazen yavaş yavaş dolacak şekilde olan sağlık kaybıyken bazense bu jeton atılmadıkça dolmayan tek seferlik bir hakkın tamamen yitip gitmesi anlamına da gelir. *Mayhem Brawler*'da ise hem bu hareketlerin barı kombo yaptıkça ve eşyalarla doluyorlar bunları kullanmanın çok ciddi bir bedeli yok. Bu değişiklik kâğıt üzerinde basit dursa da aslında oyuna etkisi son derece büyük olmuş. Bölümlerde ilerledikçe karakteri tutarak etkisiz hale getiren canavarların sayısı artıyor. Bunları savuşturmanın yolu elbette onlardan uzak durmak olsa da bu süper hareketler sayesinde biri size vuruyor olsa bile anında karşılık vererek içine girdiğiniz açmazdan çıkmak mümkün oluyor. Bu yüzden karşınızda gerçek bir kurt adam veya safkan vampir varken yapacak en mantıklı hareket ondan bir süre uzak durup diğer zayıf yaratıklarla kapışıp süper güç doldurmak olabiliyor.

Mayhem Brawler'ı oynadıkça karakterlerin üstünde duran küçük ikonlar kaçınılmaz olarak dikkatinizi çekecektir. Başta çok anlamlı gelmeseler de bunların hepsinin önemi var. Örneğin yumruk işareti olan düşmanlar yerden saldırı yaparak kalkıyorlar. Bu da onları yere düşürdükten sonra ya blok hazır beklemeniz ya da oradan uzaklaşmanız gerektiği anlamına geliyor. Artı işaretli düşmanlar kendi canlarını yenileyebilirken, kafasında ördek işareti olan hasımlarınızın ayağa kalkması normale göre biraz daha uzun sürüyor. Bu şekilde yaklaşık 12 küsur sembol var. Hepsini öğrenip nasıl oynandığını anlamak için oyunu en az 2-3 defa baştan sona oynamanız gerekecek ama sonunda o okur yazarlığı kazandığınızda oyun müthiş akıcı hâle gelmiş oluyor.

Az önce *Mayhem Brawler*'ı tekrar tekrar baştan sona oynamanız gerekebileceğinizden bahsettim ve bu sizi biraz olsun korkutmuş olabilir. Neyse ki oyunu tekrar tekrar oynamak için oldukça iyi bir nedeniniz var. Oyunda belirli noktalarda hikâye dahilinde kararlar vermeniz gerekiyor. Bu kararlar arasında bir karakteri hapse atıp atmamayı seçmek de var, nereye baskın yapacağınıza karar vermek de. Toplamda 12 bölüm var ancak tercihleriniz doğrultusunda sadece 7 bölüm oynamanız mümkün oluyor. Yani hem farklı rotalarla değişik bir oyun deneyimi yaşayabiliyor hem de daha önce görmediğiniz bölüm canavarlarını ve bölümleri görme şansı yakalıyorsunuz. Elbette karakterlerin hikâyeler ve olaylara verdiği tepkileri de insan ister istemez merak ediyor.

Mayhem Brawler'ın oyun içindeki hikâyeye fazla odaklanmış olması hem bir lütuf hem de lanet olmuş. Eğer oyunu normal hızında oynayıp rahatlıkla bitiren bir oyuncuysanız sorun yok. Lakin yüksek



zorluk seviyesinde defalarca yanarak baştan oynuyorsanız, sürekli aynı kalan statik diyaloglar biraz kafa ütüleyebiliyor. 10 dakika içinde dört kere ölüp Star'ın her seferinde aynı çocuksu tepkiyi vermesi bir yere kadar katlanılabilir oluyor.

Hero Concept ekibi, oyunu çıkışından sonra da gelişmeye devam edeceğini ve yeni özelliklerin planladığından bahsetti. Bu oldukça iyi bir gelişme çünkü ana hikâyeyi bitirdikten sonra gelen Arcade modu her ne kadar olumlu olsa da bence yeterli bir içerik sayılmaz. Yine adını çokça *andığım* Streets of Rage ile kıyaslamak gerekirse, tekrar oynanabilirliği sağlayacak farklı değişken efektlerin olduğu bir oyun modu veya oradaki gibi bir ucu açık dalga savunması temalı bir hayatta kalma modu olsaydı gayet mutlu olurdum.

Dürüst olmak gerekirse oyun hakkında fazla şikâyetim yok. Özellikle Steam Demo festivalinde ilk gösterildiğinde animasyonların kare sayısı az olduğu için fazla yapay geldiğinden ve karakterlerin darbelerinin yeterince yansıtılmadığından bahsedenler olmuştu. Şahsen bu benim gözüme bile batmadı ama vaktini ayırıp bu tarz yorumları yapanlar genelde türün hastaları olduğu için oyunu alırken bir ihtimal dikkate almanızda fayda var.

Sıradan bir oyuncu olarak bir tek zorluğun biraz daha dengeli olabileceğini düşünüyorum. Oyunu oynarken bazı bölümleri zorlukla geçerken, kâğıt üzerinde daha zor olması gereken bölümlerde hiç zorlanmadığım da oldu mesela. Bu biraz gelişim hissine de zarar veriyor. Tam oyunda ustalaştığımı hissederken oyunun zaman zaman aşırı kolay, bazense aniden iyice zor olması can sıkıcı olabiliyor.

Dövdüm ama bir sor neden dövdüm?

Mayhem Brawler bu haliyle türünün kodamanlarıyla rahatlıkla baş edebilecek kaliteye sahip bir oyun olmuş. Her yıl dört ya da beş farklı Beat'em up'ı mutlaka oynayan bir oyuncu olarak çoğu zaman oynadıklarımın yarısından azı aklımda kalmış oluyor. *Mayhem Brawler*'ın hem ilginç karakterleri hem de yaşayan ilginç dünyası ile izini bırakan ve hafızamda yer eden oyunlardan biri olacağına eminim; üstelik bunu bir yerli oyun olduğu için kayırmadan, gönül rahatlığıyla söyleyebiliyorum. Doughlings'den sonra oldukça iddalı (ve başarılı) bir oyuna daha imza atan Hero Concept kaliteyi bu şekilde arttırmayı devam ederse bundan 2-3 proje sonrasında nasıl işler çıkarırlar hayal dahi edemiyorum.

90'lar ve Çizgi romanlar

Mayhem Brawlers'ın çizgi roman temalı bölüm kapağı tasarımları ve mekanlarıyla aslında 90'lı yıllara bir saygı duruşu olduğunu görebiliyorsunuz. Karakterler o dönem popüler olan hip-hop kültüründen, Ninja Kaplumbağalar'dan ve vampir klişelerinden fazlasıyla esinlenmişler.

Mayhem Brawlers rahatlıkla bir çizgi roman evreni olabilirmiş. Karakterler arası anlamlı ilişkiler, kirli ama güzelliklerle dolu bir dünya ve cinlerden, zombilere, vampirlerden, kurt adamlara doğaüstü ve şaşırtıcı özelliklere sahip çok sayıda karakter var. Günün birinde tek sayılık bile olsa bir Mayhem Brawlers çizgi romanını elimde tutabilmeyi çok isterim.



Bir it adam tarafından öldürülmek istemiyorsanız eliniz özel saldırı tuşunda olsun.

+

- Yaşayan heyecan verici dünya
- Dövüş mekanikleri iyi çalışıyor
- Bölüm ve içerik seçimi çok tatlı olmuş
- Karakterlerin hepsi denemeye değer

−

- Zorluk geçişleri tutarlı değil
- Müziklerin bazıları sahneleri tam yansıtmıyor

8



Son Karar

Mayhem Brawler 90'lara selam çakmakla kalmıyor üstüne size çocukluğunuza da götürüyor.

TÜR: Beat'em Up | **YAPIM / DAĞITIM:** Hero Concept | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) 189 TL (PSN) 56,25 (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+

THE FORGOTTEN CITY

"O son günahı işlemeyecektik..."

İPEK ATAM

Skyrim modu, Roma dönemi, ilgi çekici hikâye" etiketlerini görür görmez atladım The Forgotten City'ye. *The Writer's Guild* ödülünü kazanan mod, üstüne birçok yenilik de eklenerek 4 kişilik bir ekibin 3 senede geliştirdiği bağımsız bir oyun haline getirilmiş. Ödülün ne kadar yerinde olduğunu ve bağımsız bir oyun olmayı ne kadar hak ettiğini oynayınca görüyorsunuz.

Oyuna adını veren yer altındaki gizli şehir, şatafatlı Roma dönemini hakkıyla yansıtan bir görsel tasarıma sahip. Şehir biraz küçük ama geliştirici ekibin 4 kişi olduğunu ve ayrıntılara verilen özeni hesaba katarsak bu küçüklük affedilir düzeyde. Tabii bir de aynı günü sürekli yaşadığımız bir zaman döngüsüne hapsolduğumuzu düşününce, daha büyük bir harita bunaltıcı olabilirdi.

Oyunun görsel tasarımı kadar başarılı olan bir diğer öğesi de hikâyesi. *Outer Wilds* oynayanlara tanıdık gelecek şekilde sürekli aynı günü yaşadığımız bir zaman döngüsü içerisinde, 2000 yıl öncenin Roma'sında, yer altında gizli kalmış bir şehrin sırlarını açığa çıkarmaya çalışıyoruz. Hikâye büyük ölçüde Roma ve Yunan mitolojilerinden besleniyor. Şehir sakinlerinin üstünde "The Golden Rule" (Altın Kural) diye bir bela var; buna göre şehirde bir kişi bile günah işlese, herkes altın heykellere dönüşüveriyor. Ama bu lanet bize işlemiyor ve her günah işlendiğinde biz zaman portalına geri dönüyor ve aynı güne yeniden başlıyoruz. Gizemleri çözmek ve şehirdeki az sayıdaki insana yardım edebilmek için bu döngüyü defalarca tekrar ettirmemiz gerekiyor tahmin edeceğiniz üzere (Kendimiz de günah işleyebiliyoruz bu arada). Bu noktada aynı şeyleri tekrar tekrar yapmak biraz can sıkabiliyor açıkçası. Özellikle döngü her başladığında girişte bizi bekleyen Galerius'tan hepinize gına geleceğini garanti ediyorum. Ama hikâye o kadar merak uyandırıcı ki Galerius'un alık ifadesi bile sizi oyuna devam etmekten alıkoyamıyor. Oyunun 4 farklı sonu var ve "canon" sona ulaşmak için diğerlerine göre biraz daha uğraşmanız gerekiyor ama oynayacak olursanız kesinlikle bu sonu görün, o kadar söyleyeyim. Oyunun süresinin ortalama 7-8 saat olduğunu da iliştirivereyim buraya yeri gelmişken.

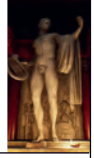


Savaşlar kısa sekanslardan ve ok atmaktan ibaret.

PROSERPINA

Yunan mitolojisindeki *Persephone*'nin kopyala yapıştır Roma versiyonu olan *Proserpina*, yeraltı ve hasat tanrıçasıdır. *Ceres* (*Demeter*) ve *Jüpiter (Zeus)*'in kızıdır. Yeraltı tanrısı *Plüton* (nam-ı diğer *Hades*), kendisini kaçırarak yeraltına hapseder. Ceres tüm dünyada kızını arar, bunun sonucunda görevlerini ihmal edince dünyadaki tüm mahsuller ölür. Bunun üzerine Jüpiter ona yardım eder ve Proserpina annesine kavuşur. Ancak yeraltındayken nar çekirdeği yemiş olduğu için, ceza olarak bir yılın üçte birini Plüton'un yanında tutsak olarak geçirmek zorunda kalır. Oyun da bu mitolojik hikâyeye kendince yön vermiş.





GÜNAH KAVRAMI

Oyunun geçtiği şehirde tanrılar acımasız bir kural koymuş: Bir kişi bile günah işlerse, şehirde yaşayan herkesin sonu gelecek. Bu durumda herkes "ya aramızdan biri bi' bok yerse" kafasında korku içinde günlerini geçirirken ve etrafındaki herkese karşı paranoyaklaşırken, bu kuralın etrafından dolanan, tanrıları tabiri caizse "kandıranlar" da var elbette. Ya da tanrılar işlerine gelmediğinde "Aaa hayır canım, bu günah değil şimdi yani" diyebiliyor vesaire. Böyle bir ortamda günahın ne olduğu, kime göre, neye göre günah olduğu en çok tartışılan konu olsa gerek. Hiç suç işlenmeyen ütopik bir toplum hayali ancak insanları ölümüne korkutmakla mı mümkündür? Hukuk ve ahlak nerede devreye girer? Hikâye bu soruları sık sık düşündürüyor.



Mekan tasarımları muazzam.

Hikâyenin felsefi arka planları da oldukça güçlü. Antik dönem medeniyetlerinin mitolojilerinin birbirine neden bu kadar benzediğinden tutun, semavi dinlerin kökenine, hangi davranışların günah sayılıp sayılmayacağına, köleliğe, toplumsal sınıflara ve eşitliğe kadar birçok konu hikâyenin sorguladıkları arasında.

Hele bi yüzünü dönmeyi başarabilirsen konuşuruz belki

Oynanış, ağırlıklı olarak şehir sakinleriyle diyalog üzerine kurulu. İstediğinizi elde edebilmek için doğru diyalog seçeneklerini seçmeniz gerekiyor, aksi halde yeniden aynı güne baştan başlamadığınız müddetçe muhatabınız sizle konuşmayı reddedecek veya F5-F9 yolculuğu yapacaksınız bol bol. Oynanışta biraz keşif, biraz da okla savaşma serpiştirilmiş aralara. Ancak RYO ile ilgisi yok pek. Ben açıkçası Skyrim modu olması sebebiyle, Roma döneminde geçen bir mini RYO gibi düşünmüştüm oyunu, ancak oynanış daha çok macera ve gizem ağırlıklı diyebilirim. Oyunun Skyrim modu olarak geliştirildiğini hesaba katarsak animasyonların kütük ve çağdışı kaldığını söylememe gerek yoktur herhalde. Bu noktada benden size ufak bir tavsiye gelsin: Biriyle konuşacakken sırtının dönük olmamasına dikkat edin, önüne geçip öyle konuşma başlatın, çünkü sırtı dönükse size doğru dönmesi asırlar sürüyor, ooh. Yüzler modsuz Skyrim'e göre çok çok daha düzgün gözüküyor ama bazılarının biraz komik ve korkutucu olduğunu da söylemeden edemem şimdi. Yüzlerini bir kenara bırakırsak NPC'lerin her biri ilgi çekici karakterler ve hepsinin bir arka planı, Altın Kural ve günah kavramı ile ilgili kendi fikirleri var. Robot gibi hissettirmiyorlar yani (animasyonlarını saymazsak :P)

Diyalogların tamamı profesyonel olarak seslendirilmiş, dinlendirici hafif vokallerin de eşlik ettiği orkestral müzikler çok başarılı.

The Forgotten City mod olmaktan çıkıp apayrı bir oyun olmayı her şeyden önce güçlü hikâyesiyle hak eden bir yapım olmuş. Animasyonların yaşını belli etmesi ve oynanışın özel ve farklı bir şey vadetmemesi bir nebze can sıkıyor ama oyunun 4 kişilik bir ekibin elinden çıkmış olduğunu hesaba katarak bu detayları göz ardı edebilirseniz, sizi çok güzel ve merak uyandırıcı bir hikâye bekliyor.



Bazı NPC'ler biraz şey...

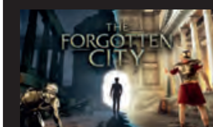
+

- Mitolojik temellere dayanan hikâye anlatımı çok başarılı
- Şehir tasarımı büyüleyici
- NPC'ler ilgi çekici
- Felsefi arka planı kuvvetli
- Tamamen seslendirilmiş
- Orkestral müzikler atmosfere çok uygun

−

- Aynı şeyleri tekrarlamak bayabiliyor
- Animasyonlar yaşını gösteriyor

8



Son Karar

Özgün hikâyesi, karakterleri ve müzikleri ile son derece keyifli bir 7-8 saati garanti ediyor. Mitolojiye ilgi duyuyorsanız kaçırmayın.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Modern Storyteller | **DAĞITIM:** Dear Villagers
FİYATI: 40 TL (Steam, Epic Games Store), 259 TL (PSN), 85 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 12+



THE ASCENT

Cyberpunk 2077 bunu kıskandı

EREN ERYÜREKLİ

İzlediğim çoğu Cyberpunk temalı filmde işleri ilginçleştirmek ve sanat ekibinin el emeği göz nuru dekorlarının bir anlamı olmasını sağlamak için senaryoya çeşitli felsefi, dini veya teknolojinin karanlık yüzünü gösteren fikirler konulur. Ortam ne kadar değişirse değişsin karakterin bu evrende yaşadığı macera ve geçirdiği dönüşümlerdir filmi ayakta tutan. Oyunlarda da bu böyledir; siz kendi yarattığınız bir karakterle oynuyor bile olsanız o dünyada umursayacağınız bir öykü, amaç veya yan karakterler baştan size verilir ki oynayacağınız süre boyunca arkadan ittiren bir güç olsun. Bu bahsettiğim ana element ne yazık ki The Ascent'te yok, olmayan başka şeyler de var ama olan harika şeyler de. Önce dünyasından başlayalım.

Neon, daha çok neon!

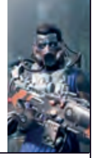
The Ascent tartışmasız bugüne kadar bir oyunda gördüğüm en iyi Cyberpunk atmosferi veren oyun. Hani bundan sonra Cyberpunk 2077'ye veya benzer temalı başka bir oyuna bakıp The Ascent'le kıyaslayacaksınız çünkü izometrik açısına rağmen inanılmaz detaylı ve kaliteli görünen grafikleri ilk andan itibaren "N'oluyor olum nereye geldik?" havasını ve o dolu dolu bir dünya gördüğünüzdeki etkilenme duygusunu muhteşem veriyor. Ağır şekilde Ghost in the Shell animesi ve ilk Blade Runner'dan etkilenen 11 kişilik İsveçli ekibin yarattığı bu zengin dünyayı kim görse ağzı bir karış açık kalacaktır tahminimce. Yolda yürürken millete omuz atmalar, yaşayan kalabalık ve sıkışık sokaklar, daha pis ve tekinsiz ara sokaklardan yukarı katlardaki gazinonun ihtişamlı abartısına kadar her detay ince ince tasarlanıp oyuna yedirilmiş. Hani birisi gelip sorsa şöyle en güzelinden Cyberpunk atmosferini hangi oyun veriyor diye cevabım uzun bir müddet The As-



Hep bizden isteyin kirli işlerinizi zaten







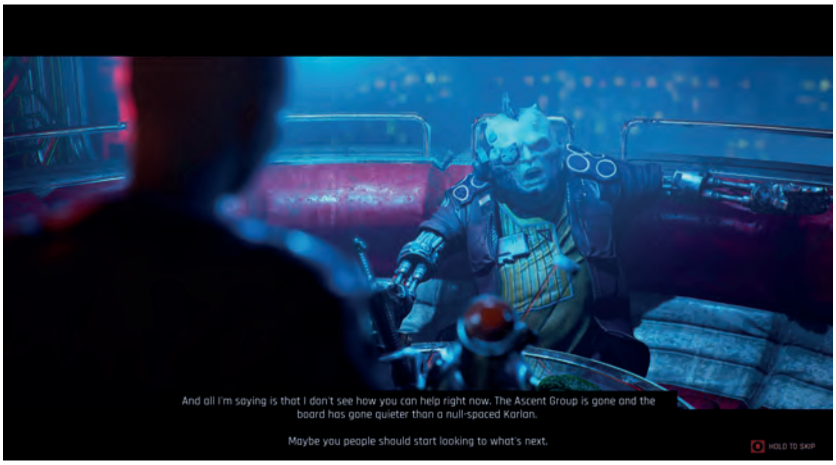




cent olarak kalacaktır şu aşamada. Ama aynı kesinliği gelip iyi bir Twin Stick Shooter arayanlara cevap verdiğim kısımda gösteremem ne yazık ki.

Şöyle ki, The Ascent Diablo'yu andıran ama onun kadar loot çeşitliliğine sahip olmayan ancak RYO soslu diyebileceğim bir aksiyon oynanış yapısına sahip. Kendi yarattığımız karakterimiz karman çorman ve şirketlerin birbirine girdiği, neyi niçin yaptığımızı asla çözemediğim bir şehirde oradan oraya savrulurken buluyor kendini ve bir underdog olarak kendi amacımız ya da bir kişiliğimiz olmadan robot gibi bize söylenenleri yapıyoruz oyun boyunca. Hani şuna kasayım bu seti yapayım gibi fikirler pek oluşmuyor kafamızda. Eşyalar deseniz onlar da birbirine fazlasıyla benzer ve yalnızca birkaç silah gerçekten avantajlı olduğundan loot peşinde saatlerce düşman avlayacağımız bir keyif yok oyunda. Çatışmalar zevkli ve efektif geçse de çok fazla benzer düşman olduğundan ve kapışabileceğimiz bosslar da fazla olmadığından yine bir nebze sıkıldığımı söylemem gerek. Hani adamlar mis gibi bir dünya düşünmüşler ama bu dünyanın içine ilgi çekici bir macera, herhangi bir felsefi fikir veya zevkli bir loot sistemi koymamışlar pek. Oysa müziklerden ses efektlerine, vuruş hissinden kaza kurşunuyla ölen sivillere kadar çatışma görselleri o kadar güzel ki ama o çatışmayı yapmak da bir o kadar sıkıcı.

Görsellik ve mekanikler tastamam ama keşke biraz hikâyeye de odaklansalarmış...

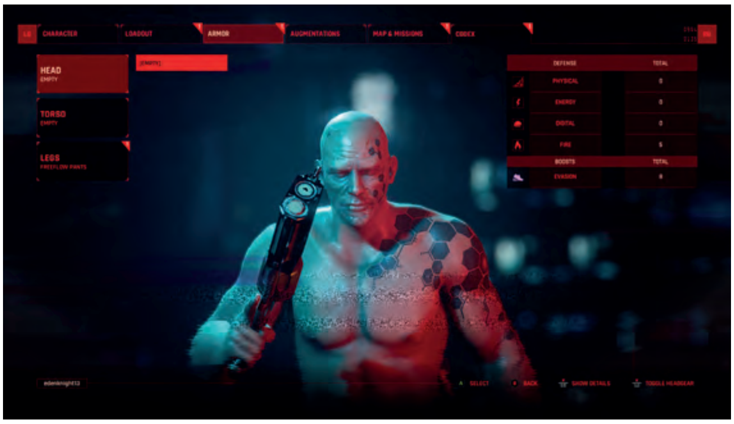




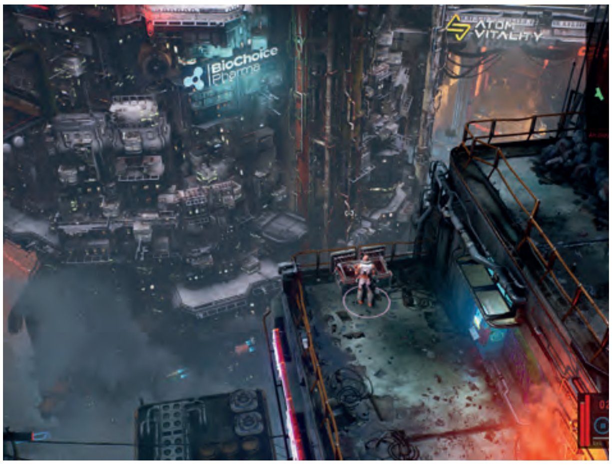


Gazinomuzda bahtınız açık değilse bilin ki bizden değil(!)

Her şeye rağmen böylesi bir oyunu bu kadar ufak bir ekibin yapmış olmasına insan hayret ediyor!



Yine bir gün rezalet yakışıklıyım...

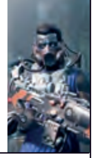




Bunu nasıl başarmışlar cidden çözemedim.

Yürümekten dizlerimin bağı çözüldü dersin ya…

Oyunun bir diğer büyük eksisi de harita ve görev sisteminde. Tamam ortam yapmışsınız kat kat inip çıkıyoruz. Çok güzel. Lakin ultra karışık görünen haritayı tasarlarken bu kat kat mevzusunu biraz es geçmişsiniz a dostlar. Diyelim ki bir yan görev işaretçisine yürüyorum üst ok tuşuyla da yol bulma var güzel ama o da sadece görevi aldıktan sonra işliyor yani benim o görev işaretçisine nasıl gideceğimin bir izahatı yok. Bu arkadaş altta mı üstte mi anlaşılmıyor. Dolayısıyla zaten pek de hızlı yürümeyen odunumuzla (karakterimiz) dön baba dönelim arıyoruz bu arkadaşları. Yani yürümeye çok itirazım olmasa da oyunun parça parça genişleyen haritasında bir o yana bir bu yana yürümek aralarda hızlı ulaşım kullansanız bile bir noktada fena bayıyor. Bunun en büyük sebebi yeni bölgeler açsanız bile ne düşmanların ne de silahların fazla çeşitlenmiyor oluşu. Oyun zaten kısa sayılır ama kısa diye de bu kadar az düşman çeşidi koymak biraz kolaycılık açıkçası. Zaten o şirket şunu yapmış, bu şirket şunu demiş, aman şunun hisseleri düşmesin, dur şurayı patlatalım itibarları zedelensin gibi çok da umursamayacağımız hatta bir şeyler başardığımız için doğru dürüst ödül bile almadığımız bir akış ortaya koymuşsun bari gezip tozmamız keyifli olsun öyle değil mi? Yok. Biz bir görev makinasıyız sadece ve pek de geniş olmayan bu ortamda hababam önümüze geleni vuruyoruz. Peki bundan zevk alıyor muyuz





Keşke şu çatışmalar oyuna daha dengeli şekilde dağılsaymış

işte orası bir muamma.

CYBERPUNK'ın dibini sıyırmak

Sözün özü ben The Ascent'i bir oyun olarak değil de içinde gezip tozabileceğim, etkileşime girebileceğim bir Cyberpunk tema parkı olarak daha çok sevdim. Çevresel detaylara bakmaya görev açıklamalarını okumaktan daha fazla zaman harcadım ve bunları yaparken yalnızca müziğin ritmine kapılıp gitmek de oyunda uydurduğum eğlencelerden birisiydi. Yani açıkçası ufak bir ekipten çıktığına halen inanamadığım kalitede bir yapım bu ama atmosferde sağladıkları başarıyı senaryo yazımı, oyuncuya verilen hedeflerin netliği, loot sistemi ve RYO öğelerindeki zenginlik ile destekleyebilselermiş klasik olurmuş bu oyun net. Şu haliyle sınırlı düzeyde eğlence vaat eden, harika atmosferli ama içi boş, güzel paketlenmiş bir kutu sadece. O kutuyu da açınca leziz bir baklava beklerken ucuz şeker şurubuna banılmış, cevizi falan eksik ve çatala takınca dağılan bir ürün alıyorum ve bu hiç hoşuma gitmiyor işte. *(Nice okurun diyetini bozdun şu an, mutlu musun Eren? -Can)* Neyse ki Game Pass'te var da Steam'deki pahalı sayılabilecek fiyatına maruz kalmak durumunda değilsiniz. Ne tam looter ne tam shooter öyle arada derede, yer yer buglı ama mükemmel de görünen bir oyun işte The Ascent; sevsen sevilmez atsan atılmaz cinsinden.

İKİNCİ GÖRÜŞ

The Ascent görselleriyle büyüleyici bir oyun. İlk başta klavye + mouse'la deneyip "Bu ne be?" dediğim, hemen ardından gamepad'le bütünleşip son derece eğlenceli zaman geçirdiğim bir İzometrik / Twin Stick/ Aksiyon / RYO. Yeni bir geliştiriciden beklenmeyecek seviyede detaylı bir dünyaya sahip The Ascent. Ara sokaklarından tutun, şehir merkezlerine kadar her tarafından ayrıntı, özen, akıyor oyunun.

"Ne" olmak istediğinize karar verdikten sonra nispeten kafa karıştırıcı sistemleri arasında yolunuzu kolayca buluyorsunuz. Seviye sınırı olmadığı için tüm yetenekleri edinmeniz mümkün bu da size oyunun sonunda "her işi yapan" adam haline sokabiliyor.

Oyunun ivmelenmesi oldukça iyi. Zorluk sıçramaları yok. Özel isimli silahlar oyunun doğru yerlerinde karşınıza çıkıyor ve heyecanlandırıyor. Doğru augmentation ve taktiksel ekipman seçimi zorlu karşılaşmalarda ilaç gibi geliyor. O ya da bu boss'a göre ekipman değiştirmeniz gerektiği anda anlıyorsunuz ki salt seviye atlamak size sonuca götürmüyor. Bu da oyunun derinliğini arttıran bir başka unsur. Sadece 12 ana görevi oynayayım derseniz oyunun yarısından fazlasını kaçıyorsunuz. 28 yan görev hem çeşitli hem de The Ascent'in dünyasını dip bucak gezmenizi sağlıyor.

Oyunun en güzel kısmıysa sonunda 2.oyuna selam veriyor olması. Doğru iyileştirme ve geliştirmelerle olası bir Ascent 2 oyun dünyasında çok büyük bir bomba olabilir. **-Erce Güven**



Şu soldaki arkadaş iyi terletiyor sonradan



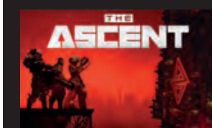
+

- Grafikler nice büyük firmaya ısırmaktan parmak bırakmayacak güzellikte
- Aynısı sesler, efektler ve müzikler için de geçerli
- Çatışmalar ilk birkaç saat için eğlenceli
- Vuruş hissi güzel
- Co-op oynamak bir tık daha eğlenceli

−

- Hiçbir şekilde akılda kalmayan senaryo ve karakterler
- Bombоş, olsun diye konulmuş RYO unsurları
- Silah ve düşman çeşitsizliği
- Karmakarışık harita ve arayüz tasarımı
- Yetersiz görev çeşitliliği
- Amaçsız oynanış

6,5



Son Karar

Bağımsız bir yapımcının ilk oyununa göre ilk bakışta rüya gibi gözüken The Ascent derinine inmek istediğinizde tüm sığlıklarını ortaya seriyor maalesef.

TÜR: Aksiyon/Shooter | **YAPIM:** Neon Giant | **DAĞITIM**: Curve Digital
DİJİTAL İNDİRME: 170 TL (Steam), 170 TL (XBOX STORE/Gamepass'a dahil) | **YAŞ SINIRI:** 18+



ALIENS: FIRETEAM ELITE

Elitizm can aldı!

ONUR KAYA

Bu incelemeye "adını en baştan beyaz perdede duyurmuş bir markanın, adı sanı duyulmamış stüdyolardan yan ürün oyunları çıktığında hep beraber nasıl surat ekşitiyoruz biliyorum. Ben de bu 'ya tutarsa' iş modeline olumlu bakan insanlardan değildim ama bu sefer durum farklı" benzeri bir giriş yapmak temennilerim arasındaydı. Özellikle de eldeki marka canı gönülden sevdiğim Alien olduğu için. Bundan bir 7 sene kadar önce Isolation diye bir yapım gelip gönüllerimizi fethettiği, ummadık taşın baş yarabileceğini gösterdiği için. Lakin durum yine farklı değil. "İstisnaların kaideyi bozmasına gerek yok, o yüzden marka boş yatmasın" diye yapılmış, ne bütçesi ne de zamanı yettiği için fazlasıyla çiğ kalmış bir başka yan ürünle haşır neşiriz bu ay.

Muhtemelen 4 kişi Co-op görünce kaçan kitleyi üzmemek için 3 kişilik kurgulanmış bir Co-Op oyunu Aliens: Fireteam Elite. İsmindeki çoğul takısından da anlayacağınız üzere Ridley Scott'ın durgun dingin korku filmine değil, James Cameron'un mermi kovanı çılgını aksiyon filmine öykünüyor. Orijinal film üçlemesinin de 23 sene sonrasında geçiyor. Hikâyesinden bahsetsem bahsettiğime değmeyecek çünkü oyunda hikâye anlatımı herhangi bir büyük bütçe açık dünya oyunundaki "görev olsun torba dolsun" (gavur tabiriyle "filler") içeriğinkinden daha düşük seviyede. Sadece telsiz konuşmaları ve görev aralarında üsteki amcaların dudak senkronizasyonu bile olmayan, seslendirmesi arkaya dayanıp geçilmiş monologları üzerinden hallediliyor. Oyuna başlarken gördüğümüz ara sahne de oyundaki tek ara sahne. Hikâye "bulunsun" diye var, oyunu alıp almamaya karar verirken hesaba katacağınız faktörlerden biri kesinlikle değil, ya da olmamalı.

Gieger sayacım sona dayanmış!

Karar kriterlerinizden biri olabilecek bir şey, oyundaki sanat tasarımı. Cold Fire Studios, H.R. Giger ve Alien görselliği imitasyonunu hiç fena kotarmamış. Bu görsel tarzın sınırlarını zorlamış ve genişletmiş değiller kesinlikle. Öte yandan hem orijinal filmlerdeki hem Promethes ile başlayan yeni serideki görselliğin sunduğu ne varsa burada da bulacaksınız: organik Alien yuvaları, Weyland-Yutani üsleri, Engineer ırkından kalma harabeler, retrofütüristik alet



Orijinal filmlere olduğu kadar Prometheus ile gelen tasarımlara da selam çakılmış.



edevatlar falan gırla. Konsept tasarımcılar görevlerini başarıyla yerine getirmiş.
Aynı şekilde sesler de filmleri imite etmekte çok başarılı. Silah sesleri bir kere direkt filmlerden alınmış, buradan ekstra nostalji puanı kapıyor zaten oyun. Nadir durgun anlarda arkadan çalan atmosferik müzikler de o pek sevdiğimiz Alien tadını damakta bırakmayı güzel başarıyor. Oyunun aksiyonu dur durak bilmediği için bu sekanslarda çalan hareketli parçalar bir yerden sonra tekrara bağlayıp bayabiliyor.

Ata bir daha binmek istemeyenleri üzen oyun

Tabii tüm bunlar için oyun alınmaz. Hikâye varla yok arası olduğu için oynanış ve içerik bolluğu Aliens Fireteam Elite'i istek listenize(veya alışveriş sepetinize) taşıyabilecek yegâne şeyler. Oyunda totalde 6-7 saatte bitirebileceğiniz, 12 kısa görevden oluşan bir senaryo içeriği, üzerinde bir de çıkış sonrası eklenen ve akın akın gelen düşmanlara dayanabildiğiniz kadar dayanmaya çalıştığınız bir Horde Mode var. 40 dolarlık baz fiyattan satılan ve 220 lira ile yerel fiyatı da pek ucuz olmayan oyunun bizden beklediği, bu sınırlı içeriği farklı karakter sınıflarıyla tekrar tekrar oynayarak keyfimizi uzatmamız. Oyunda muhteşem bir oynanış ve birbirinden çok farklı, oyun tecrübesine çok şey katan düşman tipleri olsa, çatışmadan çatışmaya sabırsızlıkla koşsak o 6 saatlik içeriğin cılkını çıkarana kadar oynayabilirdik. Ancak bu olmadığı gibi bir de karakterlerin güçleniş hızı gereksiz yavaş, sanki burada da Ubisoft oyunlarındaki "zaman kazandırıcı" mikro ödemelerden varmışçasına yavaş ama mikro ödeme de yok? E ben senaryoyu bitirdikten sonra 3-5 silah eklentisi veya beceri modifikasyonu açmak için tekrar oynamam ki bu oyunu? Bari kilitlerimizi hızlı açıp dopaminimizi bol keseden verin be kardeşim? Bunu yapmadığınız gibi koca oyunda oynanışı değiştirip tekrarı azaltan tek şey belli bir iki bölümde gelip deneyimi birdenbire siperli çatışmalara gark eden Synth askerleri? Bizim inisiyatifimizde oyunu renklendiren tek şey de görevleri farklı farklı şekillerde zorlaştırıp ödüllerimizi katlayan Challenge Card'lar? Üstüne bir de zar zor kazandığımız paralarla açtığımız yeni silahlar bile oyunun başında bize sunulan ekipmandan daha iyi değil? NEDEN OYNAYAYIM ABİ BEN BU OYUNU? SANA DİYORUM EY COLD FIRE STUDIOS?

Unrealien Engineer 4

Oyunun belkemiği olan oynanış döngüsü ilgi ve dikkat çekici tasarlanmamışken teknik cepheden durumu kurtarmak pek mümkün değil elbette ama adetten olduğu için grafiğiydi, animasyonuydu bakalım bir. Unreal Engine 4 ile yapılan oyunun animasyonları epey bir leş. Koca oyunda en çok gördüğünüz animasyon zaten şarjör değiştirme animasyonu, onu bari düzgün yapsalarmış iyiymiş ama ağaç olsanız daha kıvrak şarjör değiştirirsiniz yani. Efektler motorun standardının altında kalmıyor, üzerine de çıkmıyor. Mekanların güzel gözükmesi de konsept tasarımcıların maharetinden, işin o kısmına yukarıda değinmiştim. Ha bunlar düşük bütçeli bir oyun için yeterli değil mi, yeterli ama performansın yerlerde sürünmemesi koşuluyla ki sürünmüyor da. Ani ve oyun tecrübesini rezil eden FPS düşüşleri yok. Yine de kare oranı çok stabil sayılmaz, çok cafcaflı manzaralara rastlayınca 50'lerden 40'lara, 40'lardan 30'lara düşebiliyor çat diye, bunlar beklenmedik düşüşler olmuyor ama.

Sözün özü, Aliens: Fireteam Elite, fiyat etiketini ve sunduğu içerik miktarını düşününce indirimde bile tavsiye edeceğim bir oyun olamamış maalesef. Bir daha adımı Alien markası ile yan yana görürseniz umarım bu Isolation'ın devamını yapsınlar diye Creative Assembly merkezini bastığım yönünde bir haber bünyesinde olmaz.



Sizi bize keşke sayıyla verselermiş, öylesi daha gerilimli oluyor.



+

- İyi tasarlanmış mekânlar
- Nostalji duygunuzu kabartacak ses ve müzikler
- İşte Xenomorph vurmak falan

−

- Prodüksiyon kalitesi
- Karakter gelişimi
- Fiyat etiketi

5

Son Karar

Bu paraya gidip mangal yapın daha mantıklı bir karar vermiş olursunuz.

TÜR: Co-Op Aksiyon | **YAPIM:** Cold Fire Studios | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 220 TL(Steam), | **YAŞ SINIRI:** 18+



HIGHFLEET

Bu gemi bayağı sola çekiyor be Tarkhan?

TARIK KAPLAN

Atmosferinin Dune'a benzerliğiyle dikkatimi çekti HighFleet ilk olarak. Sonra açıp bir Youtube videosu izledim, baktım ki oynanışta FTL havası da var. Sonra içinde rol yapma elementleri olduğunu gördüm. İlgi çekici karakter tasarımları, kendi gemini oluşturabilme, etkileyici analog görünümlü arayüz derkeeen, aylar sonra kendimi inceleme yazarken bulmuşum.

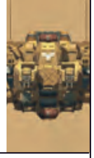
Oyunun bir düşman gemisi gibi radarınıza girmesi için çok spesifik zevkleriniz olmasına gerek yok aslında. HighFleet'in ilk bakışta her türe dokunduğunu görüyoruz: Hikâye odaklı ilerleyen bir oyun öncelikle. Rol yapma öğeleri var, karakterimizin dünya görüşünü, çevresindeki insanlarla ilişkilerini seçimlerimizle direkt etkileyebiliyoruz. Analog uçuşlar ve dövüş sistemi bolca aksiyon sunuyor, taktik yapmaya fırsat veriyor. Kendi gemimizi yapabildiğimiz oldukça detaylı bir gemi yapma penceresi var ki hey yavrum hey... Eğer oyuna adımınızı ilk attığınızda karşınıza çıkan o karman çorman HUD sizi korkutmadıysa harika; çünkü onunla da çokça vakit geçireceksiniz.

Hikâyeden bahsetmek eğitim kısmını geçtiğiniz anda yiyeceğiniz devasa bir spoiler'a sebep olacaktır, o yüzden şöyle özetleyeceğim sadece: İç savaştaki bir imparatorluğun varisi olarak hava filosunun başına geçiriliyoruz. Olaylar gelişiyor, kendimizi Tarkhan olarak adlandırılan yerel lordları yanımıza çekmeye çalışırken buluyoruz. Hava araçlarımız oldukça çeşitli ve oyun ilerledikçe yenileri de katılıyor, üstelik yukarıda bahsettiğim gibi sıfırdan kendi araçlarımızı da tasarlayabiliyoruz.

Genel gidişatımız şu şekilde: Gemimizin kumanda odasındaki aşırı detaylı arayüzdeki her bir düğmenin ayrı bir görevi var ve bunları kullanıp ana paneldeki haritadan rota seçerek imparatorluk topraklarında geziyor, hikâyenin yönlendirdiği ve arada serbest bıraktığı üzere çeşitli noktalara gidiyoruz. Bu noktalara vardığımızda ya da yolda düşman filosuyla karşılaştığımızda, saldıracak gemilerimizi seçip sıraya soktuğumuz ve düşman gemilerini gördüğümüz kısa bir menünün ardında savaş ekranı geliyor.









« Arayüz ilk bakışta gözünüzü korkutacak dediğimde bana inanmamıştınız, değil mi?

WASD ile gemiyi kontrol edip fare ile de nişan alarak, ani manevralar için de boost kullanarak tüm düşman gemilerine karşı her gemimizi sırayla kullanıp hayatta kalmaya çalışıyoruz. Silahların dolma süreleri var ve sürekli ateş etmek bir seçenek değil, her bir gemimizin kendi yakıtını dikkate alıp bitmeden gerekirse geri çekilmek gerekiyor, boostu fazla kullanırsak motor aşırı ısınıyor, eğer gemimizi kurtaramayacak noktaya geldiysek en azından mürettebatı kurtarmak için kaçış kapsüllerini kullanabiliyoruz, üzerimize gelen füzelerden kaçmak için fişek atabiliyoruz, silah değiştirmek için… Bence olayı anladınız. Bütün bunları filonuzdaki neredeyse hiçbir geminin aynı özelliklere sahip olmadığını da düşünerek hesaplayın bu arada.

Ha, bir de hasar alan gemilerinizi tamir için şehre indirmek isterseniz her birini tek tek indirmeniz gerek. Hem de her biri farklı yüzdelerde tamir hızı veren platformlardan uygun olanları seçerek. Her bir gemiyi. Her seferinde. Kulağa zahmetli geldi mi? Gelmediyse merak etmeyin canlarım, oynayınca gelecek. Bu arada oyun tek bir kayıt dosyası üzerinden gidiyor, onu söylememiştim değil mi?

Highfleet'in rol yapma öğeleri de öyle az buz detaylı değil. İndiğiniz şehirlerde halka olan davranışınız, mürettebatınızı içine soktuğunuz durumlar, diğer büyük karakterlerle olan diyaloglarınız hep belli değerleri arttırıp azaltıyor. Ama o değerler sonra ne işe yarıyor derseniz… Biliyorsam ne olayım! Mürettebat nereden geliyor, azalınca ne oluyor onu da bilmiyorum mesela. Oyunun açıkladığı şeyden çok sakladığı sırlar var sanki. Düşmanın mesajlarını arayüzdeki telefondan ince ince frekans ayarlayıp çözmek çok eğlenceli mesela ama gelen mesajda yazanın ne olduğu hakkında hiçbir fikrim yok. Tamam, az çok koordinat belirttiklerini ya da hangi saatte hangi rotadan geçersem düşman gemilerini bulacağımı söylediklerini anlıyorum ama inanın bu bilgi %95 oranında hiçbir işime yaramıyor. Haritada cetvelle uzaklık ölçüp, kalemle işaretleyip, düşman gemilerinin yolunu falan kesebiliyoruz. Bakın, detay seviyesine bakın! Peki bunun sonunda ne kazanıyoruz? Harcadığımız ekstra yakıtın bir kısmını belki; o da şanslıysak.

Oyunda o kadar fazla şey oluyor ve bunların o kadar azı gerçekten manalı geliyor ki, HighFleet'i her açtığımda hafiften sinirlenmeye başlıyorum. Çok, çok, çok güzel olabilecek bir oyun yapılmaya çalışılmış ama sadece karman çorman bir bulamaç çıkmış ortaya sanki.

Uzun zamandır bu kadar hevesle alıp da bu kadar hüsranla bıraktığım bir oyun olmamıştı. Eğer harika görselliğiyle yapmaya çalıştığı onca şey dikkatinizi çektiyse birkaç video izleyin, belki de dakika başı karşınıza çıkacak bambaşka bir mekanik size keşfedilecek yeni bir öğe gibi gelecektir. Ama şu bir gerçek ki HighFleet maksimum irtifasından çok daha yukarıda uçmaya çalışan dengesiz bir gemi. O kadar yukarıda olabildiği için arada bir hayranlık duyabilirsiniz ama içinde olduğunuz sürece sık sık midenizin bulanacağını da kabullenmeniz gerek.



+

- Görsellik çok iyi
- Analog arayüz tatlı duruyor
- Savaşlardaki tokluk hissi

−

- Oyun çok dengesiz
- Tutorial yetersizliği
- Efektler çoğu zaman oynamayı engelleyecek kadar yoğun

6



Son Karar

Türlerin arasında kendine yeni bir yer açmak istemiş ama tamamen dışarıda kalmış bir yapım.

TÜR: Strateji - Aksiyon | **GELİŞTİRİCİ:** Konstantin Koshutin | **YAYINCI:** MicroProse | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam)



En başarılı cehennem projelerimden diyemem





Oyunu bu haliyle görünce oynama isteği uyandırıyor.

HELL ARCHITECT

Bundan sonra cehennem bizden sorulur!

PELİN YİĞİT

Hiç Sims oynarken Sim'inizi öldürmek için yüzlerce yol denediniz mi? Aşçılık yeteneği olmayan Sim'e yemekler yaptırarak yangın çıkarmak, onu havuza bırakıp merdiveni silmek veya dört duvar arasına koyup kapıları kaldırmak gibi. Hah, işte Hell Architect tam olarak bunları yapmayı seven insanlar için yaratılmış bir oyun. Kendi kaynaklarınızı yarattığınız, yeni bir cehennem oluşturduğunuz ve Sim'lerinize en zorlu anları yaşatacağınız koca bir mimari alan... Bu tür simülasyon ve strateji oyunlarına bayılanlar için cennet gibi-- pardon cehennem diyecektim.

Hell Architect'te şeytan üstlerini mutlu etmeye çalışan cehennem mimarı olarak işe başlıyorsunuz. Kelimenin tam anlamıyla insanların hayatlarını cehenneme çevirmek sizin işiniz ve en mühim görev de oraya düşen insanlar için cehennemi daha az çekilebilir kılmak. Haliyle bir yandan günahkarlarımıza birbirinden çeşitli işkenceler sunarken, diğer yandan temel ihtiyaçlarını karşılayıp düzeni elden bırakmamanız gerekiyor. Çeşitli senaryolar ve üç farklı zorluk seviyesine sahip bu oyun için şimdilik bilmeniz gereken en temel şeyler bunlar. Cehennemin iyisi kötüsü olmaz diyecektim ama oyunu oynadıkça işlerin ne kadar kötüye gidebileceğini anladım.

Nerede O Eski Strateji Oyunları?

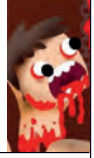
"Eskiden böyle miydi canım? Bir Dungeon Keeper'ımız vardı. Onunla saatlerimizi geçirirdik" dediğinizi duyar gibiyim. Hell Architect de bir Dungeon Keeper olmasa da Oxygen Not Included ve Prison Architect gibi oyunları kendine rol model edinerek elinden geleni yapmış efendim. Cehennemin kapılarını açmak, hatta o kapıları inşa etmek de oyunculara kalmış.

İlk bakışta fazlasıyla karmaşık görünen oyunu birkaç dakikanın ardından çözmeniz pek de zor olmuyor. Bana kalırsa cehennemin kattığı inanılmaz kırmızı çevre tasarımı biraz göz yorabiliyor ama günlük güneşlik olmasını da bekleyemezdik tabii ki.

Bugün cehennemde ne yemek istersiniz?

Oyunda elbette çeşitli işkence cihazları mevcut. Bu cihazlar günahkarlarımıza işkenceler ederek acı çekme puanı kazandırıyorlar. Bu puanlar aslında oyunun para birimi. Metal, kömür ve birkaç madenle beraber yeni şeyler inşa edebiliyor ve cehenneminizi geliştirebiliyorsunuz. Bu şekilde anlatınca bundan keyif alıyor gibi durmam korkutucu oldu ama ne yalan söyleyeyim, bu iş oldukça keyifli. Daha doğrusu keyifliydi, ta ki keyifli olmadığı ana kadar…

Oyunun bir Sandbox, bir de hikâye kısmı var. Sandbox'ta oyun tamamıyla sizin yaratıcılığınıza kalıyor. Bu modun verdiği serbestlik bana cazip geldiği için en çok zamanımı burada geçirdim ama bu zaman içerisinde oyunun yönlendirme açısından eksikleri olduğunu fark etmem uzun sürmedi. Oyun belirli bir yere kadar eğlenceli gidiyor fakat bir süre sonra monotonluk hissi yarattı bende. Belirli puanlar ve madenler kazanmak





için kazıyor, kazıyor ve kazıyorsunuz… Oyunun en heyecanlı kısmı her birkaç dakikada bir nüfusun artıyor oluşu ve dört yeni günahkarımızın cehennemin kapılarını aralayışı diyebilirim. Onun haricinde biraz yeni fikirler atılmasına, belki üç beş savaş veya isyan çıkarma fikrine hayır demezdim mesela.

Oyundaki günahkarların farklı farklı özellikleri var; kimisi kazmakta beceriliyken kimisi iyi bir aşçı, kimisi ise iyi bir inşaat işçisi olabiliyor. Yapılan inşaatlara adam atarken bu özelliklere dikkat etmenizde fayda var. Ama işte herkesi göreve gönderiyorsunuz, cehenneminiz büyüyüp gelişiyor ve kaçınılmaz bir döngüye giriyorsunuz. Yaklaşık 1-2 saatin sonunda insana "Eee… Şimdi ne olacak ki?" dedirtiyor oyun ne yazık ki.

Oyunun arayüzünün yüksek çözünürlükte biraz yetersiz kaldığını da söylemem lazım. Bu durumda oyundaki araç gereç kutuları cidden çok küçük kalıyor, hepsinin dar bir alana koyulup sıkış tıkış önüme atılması da pek hoşuma gitmedi açıkçası.

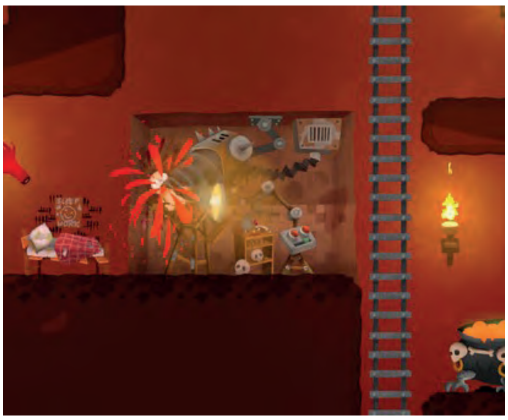
Genele baktığım zaman itiraf etmeliyim ki oynamak için can atacağım bir oyun değil, yine de fikir olarak sevdiğim için beni beklediğimden daha uzun süre oyunda tutmayı başardı. Madem cehennemi yaşayacağız, en azından yöneten kişi biz olalım değil mi?

İnsan Bir Cehennemden Daha Fazlasını Bekliyor…

Hayır hayır. Cehennem deyip geçmeyin lütfen. Hell Architect böylesine karanlık bir konuyu daha eğlenceli hale getirmek için uğraşmış. Günahkâr kelimesi korkutucu mu geliyor? İşkenceler gözünüzü mü korkutuyor? Bilakis, tüm görselliğiyle oyun bu terimleri yumuşacık bir hale getirmiş. Fakat yine de tatmin etmiyor ne yazık ki. Ne de olsa insan doyumsuzdur. Bir cehennem simülasyonundan her anlamda daha fazlasını beklemek doğamızda var.



Henüz imkanlarımız kısıtlı, fakat geliştirilmek üzere…



+

- Sanat ve karakter tasarımı oldukça tatmin edici
- Cehennemini yaratırken simlerini yönetebilme fikrini sevdim.
- Yenilikçi bir fikir, ki strateji oyunlarına bakıldığında bulması zor bir şey.

−

- Oyun mekanikleri biraz yetersiz
- Yapılacaklar bir süre sonra monotonlaşıyor.
- Kullanıcı arayüzü daha geliştirilebilir diye düşünüyorum.
- Hikâyesel etkileyiciliği çok düşük
- Her işlemde belirli bir süre beklemek biraz can sıkıcı olabiliyor.

6,5



Son Karar

Her insan kendi cehennemini kendi yaratır derler. En azından bu oyun ile bunu yaşadığıma memnunum diyebilirim. Unutulmaz bir bağımlılık ve macera mı sağladı? Hayır. Ama türü sevmeyenlerin bile ilk yarım saatte oyunu kapatma hissi yaşamayacağına eminim.

TÜR: Simülasyon/Strateji | **GELİŞTİRİCİ:** Woodland Games | **YAYINCI:** Leonardo Interactive, PlayWay | **FİYATI:** 40 TL (Steam)



TIM SCHAFER! ÇIK KAFAMDAN N'OLURSUN!! (/CİDDİ)

GÜLHİS CANPOLAT



Psychonauts 2'yi o kadar çok bekledik ki nereden başlasam bilemiyorum. Hayır, bir türlü buluşamayınca cidden divan edebiyatı aşıkları gibi olduk; uzaklarda bir yerlerde badem gözlü, keman kaşlı, ok kirpikli bir Raz! Cama çıkar belki, peçesini görürüm diye her oyun festivalinin önünden günde beş vakit geçiyorum falan…

Gördüğünüz gibi bekleye bekleye ben de Psychonaut'luk oldum, devreler yandı.

Hayır, bir oyun sürekli ertelenince insan korkmaya da başlıyor. Evet, Double Fine ekibi sık sık olmasa da geliştirici günlükleri yayınlıyor, oyun üzerinde çalıştıklarını söylüyordu ama bakın bu oyun 2015'te duyurulmuştu. Üzerinden 6 yıl geçti. Kitle fonlaması yapıldı. Defalarca ertelendi.

Biz oyuncular böyle süreçleri gördüğümüzde ister istemez işkillenmeye başlıyoruz. Acaba stüdyo içinde sıkıntılar mı var? Yapımcılar anlaşamıyor mu? Paraları mı yetmedi? Yoksa birisi aldı da kaçtı mı? Saçmaladılar, şimdi de toparlayamıyorlar mı? Sonuçta bunlar daha önce olmuş şeyler. (Sana bakıyorum inatla iade etmediğim vampirli oyun.)

Bu sefer kesin çıkacak diyorlar. 25 Ağustos diyorlar. İnanamıyorum. Ya korkularım gerçek çıkarsa? O bir panik atak mı? Ay üstüme geliyor yaldır yaldır! AAA!!

Açıyorum, bir de bakıyorum. Vay be! Gerçekten Psychonauts!!

Dağılalım arkadaşlar, GOTY: Psychonauts 2

Yaptığınız her şeyi şu anda bir kenara bırakmanız ve acilen Psychonauts oynamanız lazım. İlk oyunu oynamadıysanız hemen Game Pass alın. Acil! Hadi!! Ya bak hala inceleme okuyor. Bırak incelemeyi! Bir yere kaçmıyor inceleme, git oyna. Çabuk!



Kim bu kafamızda olduğunu iddia ettiğin adam?

Şimdi çok kısık sesle yazacağım ki Tim Schafer duymasın. Kendisi oyun yazar. Ben yazdığı oyunları severim çünkü tuhaf oyunlar yazar. Grim Fandango, Monkey Island, Psychonauts… Şaka bir yana, gerçekten seviyorum Tim Schafer'ın üstünde çalıştığı oyunları. Kendisi de komik bir adam. GameSpot kendisiyle şöyle küçük bir video yapmış, Tim Schafer nedir? Sabahları ne yapar? Psychonauts'dakiler gibi bir beyin bölümü olsa teması ne olur? Buradan bakabilirsiniz: https://tinyurl.com/ogz-167-tim



Çok endişeli gördüm seni Raz oğlan, daha çok endişeleneceksin...



"Microsoft'tan para mı aldın abla, hayırdır?" dediğinizi duyar gibiyim. Keşke alsam da, maalesef. Düz heyecanlıyım sadece. Çünkü Psychonauts 2 gerçekten olmuş. Yapmışlar yani. Oyun stüdyolarından hep duyuyoruz: "Sevgili oyuncularımız biz size daha iyi, daha janjanlı bir oyun yapabilmek için erteledik. Olur mu hiç öyle iç arızalar falan!" Uyduruk kaydırık bahaneler. Tok karnımız bunlara.

Psychonaut 2 özüne sadık ve son derece keyifli; platformları çıldırtıcı, düşmanları saç baş yoldurucu. Tim Schafer ve Double Fine gerçeği söylüyorlarmış. Bu hissiyat her neyse artık, hiç alışkın değilim, tuhaf hissediyorum.

Bir sürrealizm pratisyenliği olarak Psychonaut'luk

İlk oyunun üstünden 16 sene geçtiği düşünülürse, Psychonaut'luk mesleğine aşina olmamanız ihtimali var. Genelde oyunlar seri olacaksa araya bu kadar vakit girmiyor ama bu işin neden bu kadar uzadığına burada değinmeyeceğim.

Psychonaut dediğiniz aslında astronot, Ay da beyin. Yani, belki de Mars'tır beyin. Anlayacağınız her insan başka bir dünya. Yok, bu da olmadı. İnsanların beynine girip bozulan yerleri tamir ediyorlar işte. Lazım, hepimize lazım, kabul ediyorum.

Beyin beyne benzemez. Kimi dişçilikle kafayı bozmuştur, kafasının içinde beyinden çok diş vardır. Kimi yemek programlarını bir metafor olarak kullanarak aciz ve yargılanmış hissetmekten alıkoyamaz kendini. Kimi zaman birilerinin gizledikleri asıl duygulara ve düşüncelere ulaşabilmek için bir bowling topunun üzerinde inşaat yerlerinden geçmek zorunda kalırsınız, demir kolonların üstünden defalarca düşersiniz, bütün PSY-Pop'larınız biter, canınız çıkar, ağlamaklı olursunuz ve-

Kolay iş değil milletin kafasında fink atmak tabii. Hele de kafasına girdiğiniz kişi sizi orada istemiyorsa! Vallahi ben de gamer diyorum kendime ama bir şüphe ettim şimdi… Beynimin derinliklerine dalalım.



STİLDEN HİÇ TAVİZ VERİLMEMİŞ OLMASI...

Boyutlarım küçük, yardım gönderin!

İnsan 16 sene sonra gelen bir devam oyununun tak diye ilk oyunda kaldığınız yerden başlamasını beklemiyor ama aşağı yukarı öyle oluyor Psychonauts 2'de. Merak etmeyin, küçük bir bilgilendirme klibi oynuyor oyundan önce, o nedenle oyunun sonunda gerçekleşen Dr. Loboto'lu kaçırma operasyonunu hatırlamıyorduysanız, sıkıntı değil. İlk oyunu oynamadan direkt ikiye de atlayabilirsiniz. Zaten Psychonauts 2 sizde ilk oyunu da oynama isteği uyandıracaktır.

Yine Raz'ız. Ailesinin yanından kaçıp psişik yeteneklerini bir Psychonaut olarak kullanmayı kafasına koymuş olan Raz'ın karşısındaki yeni imtihan ise… Stajyerlik! Öyle küt diye Psychonaut olunmuyor ya. Yani ne varmış Dr. Loboto'nun planlarını bozup tüm Psychonaut'ların başındaki adamı kurtarmışsan? Stajyerliğini nerede yaptın? Nerede senin beyin mıncıklama diploman? Bu diplomayı noterden onaylatacaksın, noter yeminsiz Psychonaut'larla çalışmıyoruz biz! Ama elbette ki herkesten bir baş, artı yarım da gövde boyu kısa haliyle Raz kendini olayların ortasında bulmayı başarıyor.

Bir yandan kaçırıldığı sırada Psychonaut'ların başı, Truman Zanotto'nun başına neler geldiğini ve neden bilincinin kapalı olduğunu, Zanotto'yu kaçırması için Loboto'yu kimin tuttuğunu öğrenmeye çalışırken bir yandan da uzun zaman önce çok kuvvetli bir grup Psychonaut'un üstesinden geldiği bir kötünün muhtemel geri dönüşü ve Psychonaut'lar arasında bir köstebek olması ihtimaliyle boğuşmak zorunda kalan elbette yine Raz olur. Tabii ki Milla, Sasha ve Psychonaut'ların ikinci yöneticisi ve stajyer programı başkanı Hollis Forsythe'ın ve şimdi sizi spoil'lememek için söylemeyeceğim başka Psychonaut'ların da yardımıyla.



Fareyi koru! Tavşanı sev! Keçiyi öp!

İlk oyunda kampta çocuk tabii, ne yapsın. Artık kimseyi kesip yememize gerek kalmadığına göre, hayvanları sevmeye başlayabiliriz. Hani bizim o turuncu sayko-el var ya, işte onu kullanarak hayvanları sevebilmemizi sağlayan bir pin satın alabiliyoruz. On numara alışveriş. Herkese öneriyorum. Bir süre hareket etmediğinizde Raz'a dans ettiren pin de var. Onu da alın.

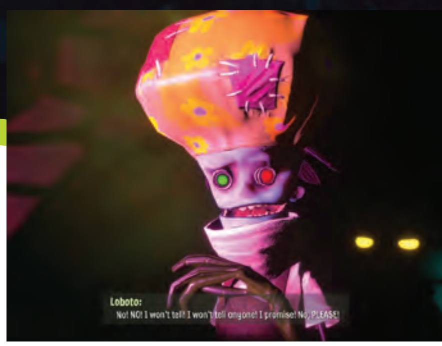
Ha bir de ailesi yeniden ortaya çıkar! Bu çocuğun başına da her şey bir anda geliyor. Hem başkalarının sorunlarıyla hem kendi ailevi sorunlarıyla nasıl başa çıksın. Salın çocuğu biraz.

Platform?! Atlamak ve zıplamak? Zamanlama!!

Ya vallahi diyorum, en son ne zaman bir oyunu oynarken sesli güldüm, hatırlamıyorum. Psychonauts 2 işte öyle bir oyun. Akıl sağlığı konusunda böylesine esprili ve bu kadar nokta atışı yorumlar yapabilen çok az medya var bence.

Beyni kaybolunca saçma ama o kadar da manasız olmayan şeyler söylemeye başlayan posta görevlisi Nick (kendisi Raz'ın staj sorumlusu da olur bu arada), uzun bir süre bir vücuttan bağımsız bir şekilde kavanozda kaldıktan sonra Nick'in kafasına girince dış dünyayla bağlantısı tam bir duyu patlamasına







Ben bu oyunu çözerim! (Daha beter karıştırdı...)



dönüşen gizemli bir beyin, Raz'ın işin sonunu ön göremeden düşünce bağlantılarıyla oynaması sonucu kafayı kumarda para kazanmakla bozan Hollis…

İçine girdiğiniz her beyinde kimseye yabancı gelmeyecek düşünceler, endişeler, meraklar, ilgiler buluyorsunuz. İşi çözdüm elbette ki! İnsanlar birbirine benzer, aslında hepimizin benzer korkuları var falan; yalan bunlar. Tim Schafer ve ekibi beynimizin içindeler! Kafayı biraz sağa yatırıp zıplarsak kulağımızdan düşebilirler ama Nick gibi ben de beynimi kaybederim diye korkuyorum. Ayrıca zıplayıp düşe düşe en sonunda bitap düştüm.

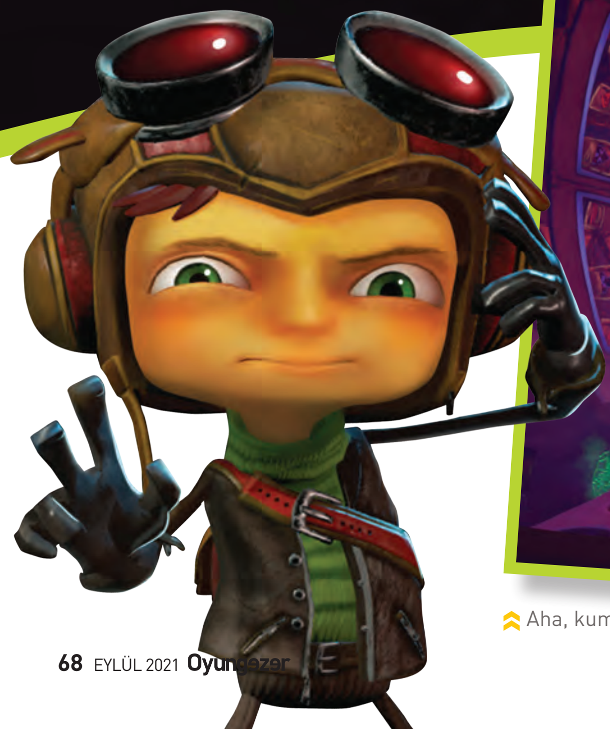
Hakiki bir platform oyunu oynamaya oynamaya platform kabiliyetlerim düşüşe geçmiş. Aynı yerden yirmi beşinci kere düşerken ter döke döke, "Ben oyun oynayabiliyorum, ben oyun oynayabiliyorum," diye diye ileri geri sallandığım yerler oldu. Ayrıca inat ettiğimden içine girdiğim beyinlerden çıkıp birkaç yetenek geliştirip geri gelmeyi reddettiğim için kendi kendime gereksizce zorlaştırdığım yerler de oldu. İş platformlara ve bölüm sonu canavarlarına geldi mi Psychonauts 2 gerçekten zorlayıcı ama bir yandan da hem dövüşlerin o beynin içinden geçtiği sorunlarla bağlantılı olması, hem de oynadıkça, "Bak şunu şöyle yapsaymışım," dedirtmesiyle o zorluğu can sıkıcı bir hale getirmeden oynatıyor kendini. Oynadığınız beyinlere geri dönebiliyorsunuz. Yeni yetenekler edindikçe daha önce gidemediğiniz yerlere gitmeniz de mümkün oluyor.

Tabii Psychonauts 2 beni zorladı ama ben de dünyanın en iyi reaksiyon zamanlamasına sahip oyuncusu değilim. Yine de oyunun kolay-orta-zor şeklinde bir zorluk ayarı yok. Bunun yerine düşmanlara biraz daha fazla zarar vermenizi sağlayan, yüksekten düşünce zarar görmemenizi ya da hiç hasar almadan oynamanızı sağlayan bir grup ayarı var. Kendi kafanıza göre bu ayarlarla zorluğu artırıp azaltabiliyorsunuz. Ki bence bu bazen arasındaki farkın tam olarak ne olduğunu çözemediğim zorluk ayarlarından daha iyi bir sistem. Hiç değilse neyi değiştirdiğimi anlıyorum.

Ben Ettim Sen Etme Köşesi

Herkesin bir oyunu oynadıkça aklına "ya keşke şunu şöyle yapsaymışım" dediği, sonradan bariz görünen ama o anda düşünemediği, oyunu bitirdikten sonra düşünüp düşünüp dizini dövdüğü… İpucu. İpucu vereceğim.

- Sıkı tokat hayat kurtarır. Erken puan yatırımlarınızı sayko-ele yapın.
- Burnu havadalık etmeyin, PSY-Pop kemeri alın. Psitanium'lar her yerde, ilk edineceğiniz parçalar bir Psitanyum cüzdanı ve PSY-Pop kemeri olsun, PSY-Pop'suz gezmeyin.
- O üstünde gezmeli topçuk, yani "Levitation" da iyi yatırım. İlk başta fark etmeseniz de sadece topçuk zıplamasıyla (Pouncy Ball Levitation) gidilebilecek bir sürü yer var.
- Düşmanların saldırı mekaniklerini çözmek çok da zor değil. O nedenle ilk öleyazdığınızda hemen PSY-Pop hüpletmeyin. Ölüp geri gelin. (Ne tuhaf öneri oldu.)
- Şimdi bakın, ayarları açıyorsunuz, orada üç zıplamayla süzülme özelliğini açma var (Use Triple Jump To Glide). Onu alıyorsunuz. Rahat ediyorsunuz. Levitation yeteneği seçili olmasa bile süzülebiliyorsunuz.
- Yarım akıllılık etmeyin, yarım akılları bozuk para gibi toplayıp gıcır gıcır kâğıt para gibi bütünletin. Daha çok canınız olsun.
- Zamanı yavaşlatabildiğinizi hatırlıyorsunuz di mi? Hayır, çünkü ben unutuyorum sürekli de... Siz unutmayın.





Aha, kumarda bebek kazanmaca!





Hiç mi yakınmak yok?! Bu beyni sansürler mi basmış?! NO!

Ne yalan söyleyeyim, kafamıza göre kaydedemiyor olmamıza biraz bozulmadım değil. Yani, aslında bütün oyun boyunca kayıt noktalarının insanı zora soktuğu bir yere denk gelmedim. Ayrıca bu sistemi biraz kırıp, yükleme ekranı gerektiren bir yere girerek kaydedildiğinden emin olabiliyorsunuz eğer kayıt ikonuna güvenemiyorsanız. Ama yine de ben her saniye kaydetmek ve gerekirse o geçmiş kayıtlara geri dönmek istiyorum. Evet, geçmiş kayıt olmadığı için geri dönemiyorsunuz tabii bir yere. Yani evet, beyinlerden çıkabiliyorsunuz ve bu da aşağı yukarı aynı şey sayılır ama yine de!!!

Bir de bazı platform bölümlerinde gerçekten klavyeyle oynamak işi daha da zorlaştırıyor. Örneğin, şu daha önce bahsettiğim bowling topu üstünde gitme kısmı. Eh, platformlar dar. Ama ben keskin manevralar yapabiliyorum, bir oyun kolunun topçukları gibi ara yönlere gidemiyorum öyle içgüdüsel olarak. Evet, oyun kolum olmasına rağmen inatla bağlamadım ama siz benim gibi olmayın.

Yemekli bölüme gelince acilen çıkın beyinden ve bolca PSY-Pop falan alın mesela. Çok ipucu veremiyorum spoiler polisleri kafama silah doğrultuyor.

Vay be! Gerçekten Psychonauts!!

Herhalde ilk defa, "Size hak ettiğiniz oyunu verebilmek için erteliyoruz," diyen bir firma gerçekten haklı çıktı. Ben hala şaşkınlık içindeyim. Yani Tim Schafer oyun firmalarının çalışanları sıkıştıran, zor ve ağır şartlar altında çalışmalarına sebep olan "crunch" kültürüne karşı konuşmuş, çoğu kez de. "Biz böyle yapmak istemiyoruz, Psychonauts 2'yi yapmak da bu sebepten biraz zaman alıyor," diye açıklama yapmıştı. Bütün o ertelemelerin sonunda karşımızda duran oyun gerçekten de bize söz verilen Psychonauts devam oyunu.

Aradan geçen 16 senenin getirdiği teknik, oyuncunun hayatını kolaylaştırıcı gelişmelerle harmanlanmış; ilk oyunun hissiyatına sadık bir devam oyunu. Cıvık cıvık pembe beyinlerin içine girip başkalarının sorunlarını tiye alırken biraz da kendini sorgulatmak her oyunun harcı değil. Hele de bunu esprili bir şekilde yapıp insanı ağır ve zaman zaman iç karartıcı psikolojik iç incelemelerin içine sokmadan ağır konuları ele alabilmek daha bile zor.

Eh, her oyuncunun da ilgisini çekecek bir oyun konusu değil ama gerçekten Psychonauts tecrübesi bence her oyuncunun tatması gereken bir şey. Hiçbir şey yapmasanız platformları ve savaşları çok keyifli. Hiçbir şey yapmasanız, platformları ve savaşları çok keyifli. Şimdi izninizle, henüz uygun şekilde etiketlenip Check-in'e verilmemiş duygusal yüklerim var ve bu uçağın çiyuv çiyuv deme vakti geldi.

Bi- Bir dakika, deli ceketi mi o? Hayır, bir yanlış anlaşılma oldu, ben oyun incelemesi-

Ya da durun! Bir daha düşündüm de, sizde o her yanı yastıklı odalardan var mı?

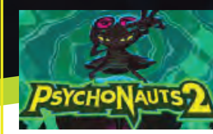
+

- Bu kadar aradan sonra, aynı ruhla devam!
- Bu sefer akli sorunlar yansıtılırken daha nüanslı davranılmış sanki
- Sanat tasarımı ve müzikler mükemmel (Jack Black'in şarkısı!!!)
- Bu kadar çeşitli mekanikleri olan bir platform oyunu oynamayalı uzun zaman olmuştu

−

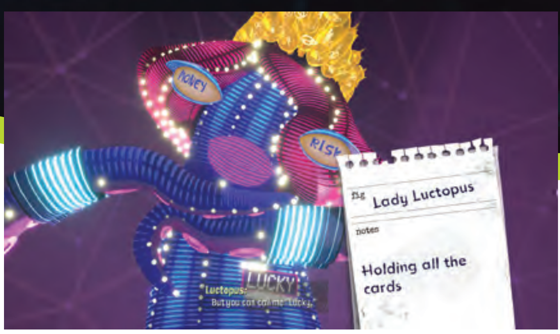
- Türkçe dil desteği yok, bu da maalesef bazı şakalara ve detaylara Fransız kalabileceğiniz anlamına geliyor
- Birkaç yerde peş peşe gelen zorlayıcı bölümler insanı sıkboğaz etmiyor değil
- Bazı bölümler daha kompakt olabilirmiş

9

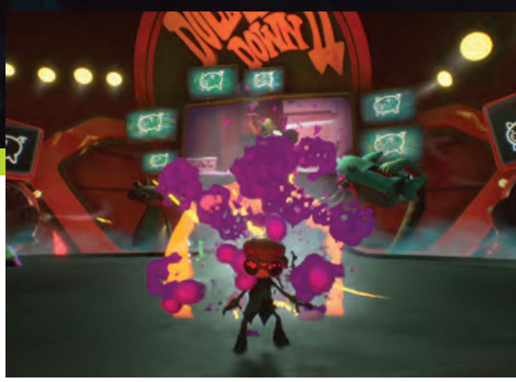


Son Karar

Psychonauts benzeri olmayan, kendine nazır bir oyun. Fakat seveni ayıla bayıla oynayacaktır.



BEN BU RİSKİ ALMAK İSTEMİYORUM!!!



TÜR: Platform, Macera | **YAPIM:** Double Fine | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 92TL (Steam), 400TL (XBL, Game Pass'te mevcut), 575TL (PSN)

Ah Fernando, üzümlü kekim



F1 2021

Buruk zafer...

MERT GÖKHAN

Yılın merakla beklediğimiz vakit geldi. Nasıl ki FM ya da Fifa tutkunları her sene yeni oyunun çıkışını bekler, bizler de her sene yeni bir F1 oyunu bekleriz motor sporları tutkunları olarak. Son yıllarda yükselen grafiği ile seriye adeta altın çağını yaşatan Codemasters bu kez neler yapmış, gelin birlikte inceleyelim. Öncelikle gelin “odadaki filden” bahsedelim. F1 2021 çıkmadan birkaç ay önce Codemasters'ın Microsoft saflarına geçeceği söylentilerini duymuş ve açık konuşayım çok sevinmiştim. Fakat EA'in son andaki girişimleri ile kendi saflarına kattığı Codemasters, içerisinde benim de bulunduğum pek çok oyuncunun kalbini kırmış durumda.

İncelemeye başlamadan önce paylaşmak istediğim bir diğer detay da oyunun adeta tavana vuran ücreti. EA'in spor oyunlarının tamamında izlediği politika F1 saflarını da vurmuş ve zaten niş bir kitleye hitap eden oyunun ülkemizde neredeyse hiç satmamasına neden olabilecek bir fiyata getirmiş. Steam kütüphanemde 2016 yılından beri bulunan ve her yıl 70-90 lira arasına aldığım serinin yeni oyunu artık 420 lira gibi dudak uçuklatan bir fiyata satılıyor. Peki ama bu 420 liranın hakkını veriyor mu F1 2021?

Paddock'ta gerginlik!

Hem seriyi hem de F1'i çok seviyorum. Hatta yakın arkadaşlarımla konuşurken önerebileceğim bir oyun olabilir F1 2021. Fakat bu durum Codemasters'in ilk kez ihmal ettiği şeyleri gözden kaçıracağımız anlamına gelmiyor. Her oyununun üzerine titrediğini bildiğimiz geliştirici, “her ne olduysa” bu oyunda aynı özeni göstermemiş. Ve değerli Oyungezerler, bu özensizliği oyunun her noktasında hissedebiliyorsunuz.

Öncelikle basit olan bir eleştirilerden başlayalım. Örneğin yeni pistlerin büyük bir kısmı oyunda yok. Olanların bir kısmı da eski düzenleri ile kullanılarak ayıp edilmiş. Codemasters oyuna Imola, Portimao ve Cidde pistlerini ekleyeceklerini de açıklamıştı. Oynadığım tarihlerde maalesef bu pistler oyuna eklenmemişti. Bir diğer devasa hayal kırıklığı da pist konusunda, İstanbul Park'ın “eklenecekler” listesinde kendine yer bulamamış olması. Yani F1 yıllar sonra Türkiye'ye dönmüş olsa da bizler 2011 yılından beri lastiklerimizi İstanbul Park'ın asfaltına değdiremedik. Çok ama çok üzücü bir durum.

Fakat burada ekibe kızmak mümkün değil zira kendileri bunu daha önceden açıklamıştı. Codemasters'a kızabileceğimiz tek nokta ise ilk kez konu hakkında bu kadar sessiz kalıyor oluşları. Oyun çıkalı yeterli bir zaman geçmiş olmasına rağmen sözü verilen pistlerin henüz oyuna eklenmemesi ve oyunculara net bir cevap verilmemesi,



Karabiberim...





Değişen tek ara sahne bu

EA her zamanki gibi elini attığını kurutmasa bari...

geliştiriciden daha önce görmediğimiz hareketlerden biri.

Şu güne kadar oyuna gelen "hotfix" güncellemelerine bakarak bile oyunun ne kadar bug'lı olduğunu görebilirsiniz. Özellikle ben ses konusunda ciddi sıkıntılar yaşadım kablosuz kulaklığımda. Daha sonra kablolu kulaklığa geçerek çözebildim bu işi fakat bunlar gerçekten daha önce bir Codemasters işinde görmediğimiz özensizliğin sonuçları.

Bu benim hikâyem

Uzun süredir F1 serisinden beklediğim bir şeydi hikâye modu. Aynı Fifa serisinin de bir dönem denediği gibi hareketli ve tercihlerin sizin elinize bırakıldığı bir hikâye modu bence F1'in kalıplarına göre biçilmiş bir kaftan. 2019 yılında "hikâye modunu" deneyen ekibin bu işi çok daha iyi şekilde yapabileceğine inancım tamdı. Bu sebeple Breaking Point isimli yeni modu duyduğumda da heyecanlanmış ve kafamda hayaller kurmaya başlamıştım. Fakat bu hayallerimin hepsi üçüncü yarış ile birlikte son buldu.

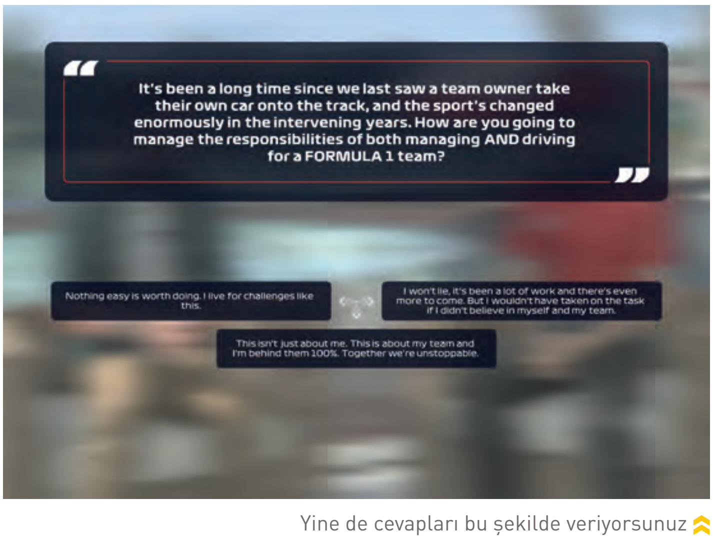
Breaking Point'in bir hikâye anlattığı doğru fakat yaptığınız hiçbir şeyin bu hikâye üzerinde zerre etkisi yok. Oyun size bir görev veriyor ve yarış esnasında bunu tamamlamanızı istiyor. Bunu tamamlayamazsanız da yarışa tekrar başlıyorsunuz. Yani şunu anlatırken bile kapı eşiklerini ısırmamak için zor tutuyorum kendimi. Böyle bir fırsat nasıl kaçar? Bir de oyunun ilk bölümünü acemi karakterimiz ile oynayıp daha sonra tecrübeli yıldıza geçmek karakterlere tam bağlanmışken yine motivasyonunuzu kaybetmenize sebep oluyor. Çok katmanlı olabilecek bir mod maalesef yetersiz kalmış. Karakterlerin ruhsuz bakışları, ağız ve yüz animasyonları da bu hikâyenin tuzu biberi olmuş. Birkaç tercih, bu tercihlerin yarış içerisindeki sonuçları ve paddock'ta yaşanabilecek diğer aksiyonlar çok ama çok daha eğlenceli hale getirebilirdi bu modu. Sadece sinematik izleyip ardından yola devam etmek muazzam kalp kırıklığı yaşatıyor. Yarışta dünyalar yaşanmış olsa bile bittiğinde sunumda bunlardan bahsedilmiyor oluşu da iyice kopardı beni bu hikâye kısmından ve oldukça tanıdık bir "kötü adama" sahip olsa da bir türlü bağlamayı başaramadı beni.

Kafalar karışık

Tabii ki oyunun teknik sorunlarını da göz ardı etmemek gerekiyor. Örneğin motor seslerine takan biri olarak motor seslerinden gram haz alamadım. Yeni yılda elektrik motorunun sesini güçlendirmeye karar veren Codemasters, bu isteğini sadece Alpine'da başarmış gibi. Hatta bu sebeple standart yarışlarda sadece Alpine ile oynadım tüm oyun boyunca. Halbuki Breaking Point senaryosunun başladığı ilk yarışta kullandığımız F2 aracının sesi çok daha tok geldiği için umutlanmıştım. Fakat 2020 motor seslerinin üzerine ufak bir elektrikli motor tınısı ekleyip geçmiş yapımcı ekip.

My Team modu ise her zaman olduğu gibi şahane. Geçtiğimiz yıl modu ilk kez tanıtan ekip bu kez gerekli cilalamaları yapmış. Geçtiğimiz yılda da fark ediliyordu fakat bu sene gerçekten yaptığınız güncellemelerin piste yansıdığını rahatça görebiliyorsunuz. Bunun arkasında





Yine de cevapları bu şekilde veriyorsunuz





oldukça geliştirilmiş fizik motorunun yattığını düşünüyorum. Örneğin artık aracınızla bir duvara girdiğinizde sadece ön kanadı bırakmıyorsunuz. Aerodinamik anlamda da hissiyatın güçlendiğini fark etmek mümkün. Bu sebeple en ufak güncellemeler, aracın yapısını muazzam bir şekilde değiştirebiliyor. Ben gamepad'le bile hissettim bu değişimi. Fakat bu gerçekçilik, oyuna yeni başlayanlar için bir miktar sıkıntı yaratabilir. Benden yeni başlayan oyunculara bir tavsiye: Kerblerden uzak durun!

Bu konudaki en büyük sorun da UI dediğimiz geliştirme ekranı olmuş. Burası biraz kişisel gelebilir fakat geçtiğimiz yıl My Team'in geliştirme ekranı bana sorarsanız çok daha sade ve anlaşılabilir bir haldeydi. Geliştirici geçtiğimiz yıl kullandığı sistemin karmaşık olduğuna kanı getirmiş olacak ki, bu paneli baştan aşağıya yenilemiş. Artık tüm ağaca tek bir şekilde değil teker teker bakmanız gerekiyor. Anlatımlar ve bu güncellemenin aracınıza ekleyebileceği yenilikler ufak bir "paragraf" ile anlatılmış. Bu da tabii kafanızı karıştırıyor ve zaman zaman istemediğiniz güncellemeleri yapmanıza sebep olabiliyor.

Bunun üzerine bir de hala 2010'lardan kalma "iletişim" sistemi korunuyor. Yarış bittiğinde yine bize yöneltilen soruları, belirlenen cevaplar ile karşılamak zorunda kalmak can sıkıcı. Buradaki ara sahne bile değişmemiş neredeyse. Zorlu bir yarışın ardından bir basın toplantısına katılmak ve soruları başka seslerden almak şahane olurdu. Hatta yanlış hatırlamıyorsam denemişti bunu F1 serisi yıllar önce. Fakat şimdi yıllardır aynı şeyleri söylemek durumunda kalıyoruz.

Oyunun geneline yayılan bir diğer sıkıntı da yarış mühendisinin genellikle yarış boyunca sizi yalnız bırakıyor olması. Bunlar artık yıllardır tekrar eden hatalar.



Ostim'de bir ustaya teslim etsem daha iyi yapar aracı

Nedir bu Online'ın hali?

Aslında F1 oyunlarının online modlarından pek haz almıyorum. Start esnasında yaşanan kazalar, oyuncuların uçarak birbirine girmesi, ağır ve kazaya sebep verebilecek overtake'ler beni adeta yaşlandırıyor. Fakat oyun ilk çıktığından beri sağdan soldan Online modun ciddi bug'lar ile dolu olduğunu duymuş ve pek çok şikâyet işitmiştim. Ben oyuna girdiğimde ise buna benzer bir sorunla karşılaşmadım diyebilirim.

Onun dışında mod her zaman olduğu gibi kaostan besleniyor. Yarım saat içerisinde stresten gamepad'i sırılsıklam etmiş ve ömrümden 3 yıl vermiş oldum gerçekten.

Son Söz

Her zaman söylediğim gibi F1 oyunları niş bir kitleye hitap ediyor. Eğer kendinizi bu kitlenin içerisinde görüyorsanız, F1 2021 oynayabileceğiniz en iyi oyunlardan biri. Günahıyla sevabıyla bizim oyunumuz diyebilirim. Yine de yazı boyunca belirttiğim gibi bu durum Codemasters'ın ilgisizliğini göz ardı edeceğimiz anlamına gelmiyor. Yıllar sonra ilk kez bu kadar hatalı oyun çıkartan ekibe "Et tu, Brute?" demekten alıkoyamıyorum kendimi. Yine de seriyi sevenler için oyunun keyifli dakikalar sunacağı kesin.

+

- Yenilenmiş fizik motoru muazzam
- My Team modu son yıllarda ömrümü sömürmeye devam ediyor
- İki kişilik kariyer modu çok keyifli olabilir

−

- Breaking Point modunun lineer yapısı
- My Team modundaki güncelleme ekranı kafa karıştırıcı
- Özellikle ses bug'ları zaman zaman can sıkabiliyor
- Şu röportaj ve takım içi konuşma sistemlerini değiştirin artık

7



Son Karar

Sevenleri tatmin edecek, yeni başlayanları biraz zorlayacak bir deneyim. Eksiklerine rağmen oynayabileceğiniz en iyi F1 oyunu

F1 2021 | **TÜR:** Yarış | **GELİŞTİRİCİ:** Codemasters | **YAYINCI:** EA | **FİYATI:** 420TL (Steam)



Büyük düşmanlara karşı yeteneklerinizi saklamanız hayatta kalmanız için şart.

BLIGHTBOUND

Kes biç nereye kadar?

ALİ SEZGİN

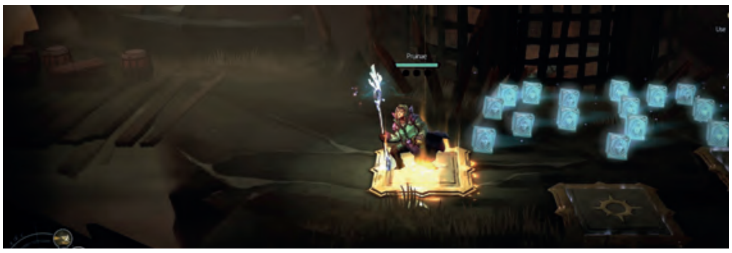
Son dönemde nasıl bir veri geldi bilemiyorum ama yapımcılar bir anda dört kişilik ortaklaşa oynanan oyun yapmayı bırakıp bu sayıyı üçe düşürdüler. Normalde böyle oyunların standardı olan kutsal üçlü Savaşçı-Şifacı ve Büyücü kombosu gayet rahat kullanılabiliyor neyse ki. Biraz roguelike, biraz kesme biçme biraz da ilerlemeli dövüş oyunu kafasındaki Blightbound'da da durum çok farklı sayılmaz. Arkadaş bulmak belki üç kişiyle daha kolay olacak ama o arkadaşları oyuna devam etmeye ikna etmek bambaşka bir hikâye.

Blightbound, kesme biçme elementleri taşısa da özünde roguelike/RYO elementleri taşıyan bir oyun. Genel olarak koridor bazlı arenalarda gelenleri kesip biçerek güçleniyor, farklı beceriler geliştirerek hayatta kalmaya çalışıyoruz. Blightbound'un bütün olayı karakterler arasında sinerjiler oluşturmak. Normal darbelerle yetenek barlarını doldururken diğer karakterlerle eş zamanlı olarak senkronize saldırılar yapmak gerekiyor. Warrior düşmanları afallatıp kendi etrafında tutarken, Mage de bu sayede alan saldırılarını maksimum verimlilikle kullanabiliyor.

Bütün yetenekler aynı anda!

Blightbound'ı yapay zekâyla oynamak öyle aman aman keyifli değil. Her ne kadar karşımızda Cthulhu'ya nal toplatacak eski tanrı temalı düşmanlar olsa da yapay zekâ oyuncuya resmen "benimle oynama" dercesine minimal seviyede efor sarf ediyor. Gerektiğinde en yakınındaki düşmana saldırıyor ve siz büyük bir saldırı yaparsanız gerekli olup olmadığına bakmadan onlar da elde avuçta ne varsa sallıyorlar. Bu durumda ya arkadaşlarınızla ya da internetteki rastgele oyuncularla oynamak gerekiyor ki bu durumda da sorunlarla karşılaşıyoruz. Oyunda eşyalar ve ödüller senaryo tamamlanınca veriliyor. Olur da oyun çökerse veya bağlantınız koparsa yaklaşık 20 dakikalık emeğinizin çöpe gitmesi anlamına geliyor bu. Hiç durmadan gelişirken bu o kadar da büyük bir sorun gibi durmuyor ama oyunda bir iki kere takılma olunca bir anda oynadığınız gruptan geride kalıp işe yaramaz hale geliyorsunuz.Eğer oyuncu geride kalırsa veya diğer oyuncular biraz olsun onlar olmadan ilerlerse işler bolca karışıyor. Blightbound'un işin loot kısmına fazla güvenmeyip, biraz daha aksiyonu detaylandırmaya çalışması gerektiğini düşünüyorum.

Bu noktadan bakıldığında Blightbound'u oynamak için çok neden olduğunu düşünmüyorum. Siz bu yazıyı okurken oyuncu kitlesi muhtemelen eşya ve ekipman bakımından aşmış, kendini adamış oyuncular haricinde iyice boşalmış olacak. Biraz daha net planlanmış ve düzgün yapılmış bir oyun olsaydı oldukça sıra dışı bir deneyim olabilirdi. Günün birinde Blightbound 2 çıkar mı bilmem ama böyle bir proje olursa ilk denemeden alması gereken bolca ders olacağı kesin gibi.



Yapay zekâ ile oynuyorsanız platformlara basma temalı bulmacalar için bolca uğraşacaksınız.

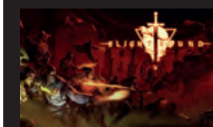
+

- Ortaklaşa oynamaya dayalı içerik
- Cthulhu vari düşmanlar

−

- Seviye farkı oyunda çok belli oluyor
- Bölüm yapısı fazla tekrar ediyor
- Toplanan eşyalar fark yaratmıyor
- Ciddi bağlantı ve çökme sorunları

5



Son Karar

Blightbound, bolca iyi fikrin uyumları ve sonuçları düşünülmeden kötü bir şekilde birleşimi olmuş ne yazık ki.

TÜR: Aksiyon / Dövüş | **YAPIM:** Ronimo Games | **DAĞITIM:** Devolver Digital
DİJİTAL İNDİRME: 38 TL (Steam), 189 TL (PSN), 56 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+

Damardan nostalji almak isteyenler burada mı?



Can Arabacı

Söz konusu eski Final Fantasy oyunları olunca hangi versiyonun en iyi ve nihai versiyon olduğu konusu tam bir bulamaca dönüyor. Zira her versiyonun özü, anlattığı hikâye falan sabit olsa da versiyonlar arasında o kadar farklı özellikler bulunabiliyor ki, oturup günümüz oyunlarının önsipariş listelerine bakar gibi karşılaştırma yapmak gerekebiliyor. Bunun Gameboy için olanı var, NES versiyonu var, Playstation için olanı ve hatta cep telefonlarına çıkmış olanı bile var! O yüzden geçtiğimiz aylarda Final Fantasy Pixel Remasters'ın ilk altı oyunu kapsayacağını duyunca bunun "Hangi versiyonu oynasam?" dertlerimize nihai bir çözüm olacağını ummuştuk. Ha, öyle oldu mu? Gelin birlikte bakalım.

Final Fantasy I

Serinin benimle yaşıt olan ilk oyunuyla başlayalım bakalım. FF I'e ilk adım atmanızla birlikte muhtemelen ilk fark edeceğiniz şey –hayır, korkunç gözüken fontları kastetmiyorum yahu. Tamam, ilk fark edeceğiniz şey muhtemelen onlar olacak gerçi ama en azından internette milyon tane farklı mod bulunuyor onu düzelten. Neyse, ilk fark edeceğiniz şey diyordum… Hah, müzikler! Açıkçası orijinal besteci olan Nobuo Uematsu'nun gözetiminde elden geçirilmiş müzikler tek kelimeyle enfes. Zamanında midi midi dinlediğimiz o müziklerin bugünün standartlarıyla modern bir dokunuş almasına bayıldım her şeyden önce. Hem yeni hem de nostaljik hissettiriyorlar -ki bir Remaster'dan beklediğimiz şey de tam olarak bu değilse nedir yani?

Müzikleri geçtikten sonra karakter yaratarak maceramıza başlıyoruz. FF I, dört Warrior of Light'ın gelişini müjdeleyen bir kehanetle açılış yapıyor. Burada karakterlerinizi istediğiniz sınıflara atayabiliyorsunuz. (Warrior, Thief, Monk, Red Mage, White Mage, Black Mage) Ondan





Lukahn'ın kehaneti aşağı yukarı çoğu Final Fantasy oyununu özetliyor: "Karanlık Dünya'yı sardığında dört Işık Savaşçısı gelecek!"



4. oyunun Remaster'ı da 8 Eylül'de geliyor!

sonra da kralın kaçırılan kızını bulmaydı, elf prensini uyandırmacaydı derken kehanetin asıl gereklerini getirmek üzere dört bir yana maceraya atılıyoruz.

Hani demiştim ya eski FF'lerin neredeyse hesap makinesine bile çıkmış özel versiyonları var diye, Final Fantasy I o açıdan temel olarak (özellikle de grafiksel anlamda) NES versiyonuna bel bağlıyor. PS1 versiyonunu bilenler ve oynamış olanların grafiklere burun kıvırmalarının en büyük sebebi de bu muhtemelen. Lakin her ne kadar PS1 görselliğinin daha göze hoş geldiğini kabullensem de NES'teki pikselleri kendine temel seçmiş olan Pixel Remaster versiyonlarının da kendi içinde bir bütünlük barındırdığını, nostaljik hissettirdiğini inkâr edemem.

Diğer alanlarda da farklı farklı versiyonların özellikleri bir araya getirilmiş. Büyü sistemi alışıldık MP sistemini değil, D&D oyunlarını andıran seviye seviye büyü slotlarının olduğu bir sistem kullanıyor mesela. Karakter özellikleri, bosslar, düşmanlar Game Boy Advance versiyonunu temel alıyor vs.

Bunlara ek olaraksa bence bu Remaster versiyonlarının asıl parladıkları kısım olan arayüz yenilikleri ve oynanış kalitesini arttıran özellikler var. Sağ üstte yer alan mini harita yolunuzu bulmayı inanılmaz akıcı ve kolay hâle getiriyor mesela. Aynı zamanda dünya haritasında hangi bölgede kaç tane sandık ve hazine var, ne kadarını buldunuz gibi bilgilere de ulaşmak mümkün. Dövüşlerin çok daha hızlı ilerlemesini sağlayan, karakterinizin son girilen komutları otomatik tekrar etmesini sağlayan Auto-Battle özelliği adeta bir lütuf. Eskiden savaşta saldırdığınız düşman ölürse ve diğer karakterlere aynı düşmana saldırma emri verdiyseniz o saldırılar boşa giderdi; şimdi sıradaki hedefe saldırıyorlar otomatik olarak -ki bu da sizi sinir harbinden koruyor. Menüler gayet açıklayıcı ve işinizi kolaylaştırıyor. Envanter yönetimiyle çok vakit kaybetmek istemezseniz karakterleriniz için optimize ekipman seçen bir tuş bile eklenmiş. Quick Save ve Auto Save gibi zaman ve hayat kurtaran günümüz standardları da yerli yerinde.

Ancak bu kadar güzelliğin üstüne limon sıkan bir detay var ki… O da oyunun GBA ve 20. Yıl Dönümü sürümlerinde bulunan The Soul of Chaos ve The Labyrinth of Time bonus içeriklerini dahil etmemiş olmaları. Hani onu da ekleselermiş "FF I'in nihai sürümü budur!" diyebilecekken bu eksiklik tadımı kaçırdı doğrusunu isterseniz.

Gizli Oyun: 15-Puzzle!

Korsanları dövüp gemiyi aldıktan sonra gizli bir 15-Puzzle mini-oyunu açabiliyorsunuz. Oyunu açabilmek için gemideyken Enter'a basılı tutup seri bir şekilde Backspace'e arka arkaya basmaya başlayın. Bir süre sonra 15-Puzzle adında basit bir bulmaca oyunu açılacak. Eğer olur da bütün sayıları sırasına göre dizip bitirebilirseniz sizi bekleyen bir Başarım da mevcut. Ancak oyunun diğer versiyonlarındaki gibi Gil kazanılamıyor Pixel Remaster versiyonlarında ne yazık ki.

Final Fantasy II

Hah, gelelim serinin kara koyunu olan Final Fantasy II'ye. Öncelikle her seferinde tekrar tekrar söylememe ihtiyacınız yok diye düşündüğüm için müzikler konusundaki düşüncelerimin oyunların üçü için de geçerli olduğu konusunu aradan çıkartayım. Yenilenmiş müzikler enfes. Adeta Nobuo Uematsu zamanında müzikleri bu şekilde yazmak istemiş de teknolojik imkansızlar yüzünden midi formatına çevirmişler, şimdiyse gerçek hallerini kullanma fırsatı yakalamışlar

gibi. Benzer bir şekilde fontlar hâlâ çok kötü. Grafiklerse üç oyunun birbirleriyle tutarlı ve nostaljik bir hava yakalaması açısından bence başarılı ama dediğim gibi, farklı versiyonların görselliğini (PSP) tercih edenleri de anlayabiliyorum.

Gelelim bu oyundaki karakterlerimize! Bu sefer ilk oyundaki gibi sınıflarımızı değil ama direkt karakterlerimizi yaratıyoruz başlarken. Oyunun bu karakterlere kendiliğinden atadığı isimler Firion, Maria, Guy ve Leon ama siz isterseniz değiştirebiliyorsunuz tabii. Lakin ilk oyundaki gibi "sınıf" seçmediğimiz dikkatinizi çekmiştir belki. FF II'nin serinin kara koyunu sayılmasının sebeplerinden birisi de serinin diğer oyunlarına göre biraz daha "deneysel" takılması. Burada da sınıf sistemi ve seviye atlamaca yerine farklı bir "yetenek" sistemi denemişler mesela. Özetle siz bir silahı, yeteneği sürekli kullandığınızda o konudaki becerileriniz yavaş yavaş gelişiyor. Gerçi hakkını vereyim, o kadar da yavaş gelişmiyor. Remaster versiyonu zaman zaman tam bir karın ağrısı olan bu gelişme sistemini büyük ölçüde hızlandırmış. Üstüne bir de az önce FF I kısmında da belirttiğim Auto-Battle özelliği sizin son girdiğiniz komutu otomatik tekrar ettiğinden siz arkada başka şeylerle oyalanırken grind yapmak bile mümkün; bu da eskisi kadar çileli bir uğraş olmaktan çıkartmış bu yetenek sistemini. Yine de yeni bir büyü falan aldığınızda işe yarar hale gelmesi için önce grind yapmak zorunda kalmak hâlâ

1'den sonra 4 mü geliyordu?

Bizim şu an Final Fantasy II olarak bilip oynadığımız oyun 1988 yılında çıkmış olsa da aslında 2003 yılında kadar İngilizce versiyon yüzü görmedi. Bunca zamandır "Final Fantasy II" olarak Japonya dışında oynanan oyun aslında FF II ismiyle batıya çıkış yapmış olan Final Fantasy IV'tü!



biraz can sıkıcı. Ha, bu arada büyülerden bahsetmişken… Bu oyundan itibaren alışılageldik MP sistemi geçerli büyüler için ilk oyunun aksine.

İlk oyundaki isimsiz, standart karakterlerin aksine bu sefer oyundaki karakterler ciddi şekilde daha fazla kişilik sahibi. Palamecia İmparatoru'nun Fynn kasabasına yaptığı saldırıdan dolayı öksüz kalmış dört genç olarak kendimizi Prenses Hilda'nın tertiplediği isyanın ortasında buluveriyoruz. Bir yandan Maria'nın kayıp kardeşi Leon'un izini sürerken bir yandan da Wild Rose adındaki bu isyancılara Dreadnaught adındaki hava gemisinin tamamlanmasını engellemek için yardım ediyoruz; zira o geminin tamamlanması İmparatorluk adına büyük bir zafer anlamına geliyor. O arada entrikalar, ihanetler gırla dönüyor tabii bir yandan. Milletin abarttığı kadar "kara koyun"luk bir oyun değil aslında ama deneysel takıldıkları kısımlar biraz belli ediyor kendini doğrusu.

Genel olarak yine NES versiyonunu temel alan FF II de limonunu kendi getirmiş gelirken. Bunda da niyeyse GBA ve PSP versiyonlarında olan, konusuna spoiler olacağı için değinemediğim ama oyundaki karakterleri ve olayları bir tık daha derinleştiren Soul of Rebirth isimli hikâyeyi dahil etmemişler ne yazık ki.

Final Fantasy III

Serinin meraklıları hatırlayacaktır, orijinal oyun 1990 yılında çıkmış olmasına rağmen Japonya dışında çoğu oyuncunun bu oyunla tanışması 2004 yılında yapılan 3 boyutlu bir Remake'in Nintendo DS'e çıkışıyla gerçekleşti. Daha sonraki versiyonların



Yeteneklerin seviye atlamasını böyle denk getirince insanın suratına ister istemez sırıtma geliyor.

Aaa… Bu şarkı çok tanıdık!

Final Fantasy XIV Online neredeyse bütün Final Fantasy oyunlarından öyle ya da böyle besleniyor. İlk defa oynarken FF I'de Matoya'nın mağarasına girince "Aaa!" dememeniz mümkün değil mesela. Ama Final Fantasy III herhalde her açıdan XIV'ün en yoğun beslendiği oyunlardan birisi. Bir kere oyunun ilk üç Alliance Raid'i (Crystal Tower, Labyrinth of the Ancients, World of Darkness) tamamen FF III göndermeleriyle dolu. Müziklerinden tutun (Eternal Wind!) karakterlerine, temalarına ve hatta düşmanlarına kadar hem de! O yüzden FF XIV'ü keyifle oynuyorsanız Pixel Remaster'lar sizin için daha bir keyifli olacaktır.



Sağdan soldan rastgele fırlayan düşmanlarla savaşmadan gezinmek istiyorsanız ihtiyacınız olan şey bir chocobo!



çoğu da bu portu kendine temel aldı zaten. Ancak FF III o versiyondan da bazı elementleri almış olsa da asıl temeli orijinal Famicom sürümünden geliyor. Ve doğrusunu söylemek gerekirse bu üç oyun arasında nihai şekilde en iyi tecrübeyi sunan sürüm olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Üstelik bu sefer limon da sıkılmıyor keyfinize, çünkü eksik içerik yok. Oh be!

Yine dört yetim çocuğun kazara düştükleri mağarada buldukları kristal tarafından seçilmeleriyle başlayan macera diğer elemental kristallerin peşinde koştuğumuz serinin ikonik hikâyelerinden birine doğru evriliyor. Aynı zamanda ileride serinin alameti farikalarından birisi haline gelecek olan "Job" sisteminin de ilk iterasyonu burada. Yarattığınız dört karakter oyuna gayet zayıf birer Onion Knight olarak başlıyor ve gücünü aldıkları her kristal sonrasında yeni bazı sınıf seçenekleri kazanıyorlar. Bu sınıflara savaş dışında istediğiniz an, kolay bir şekilde geçiş yapabiliyorsunuz. Onion Knight başladınız, Monk'a döndünüz ama gnome kasabasına girmek için "mini" olmanız gerektiğinden ufak haldeyken Monk halinizle düşmanların burnunu bile kanatamıyorsunuz; hop diye Red Mage'e geçip büyü yağdırmaya başlayabiliyorsunuz. Bu açıdan tek sıkıntı oyunun sizi yer yer belli sınıflara değişmeye neredeyse "zorunda" bırakması. "Bu karaktere şu sınıfı uygun gördüm, bundan sonra sadece onu kasacağım" diyemiyorsunuz pek. Yani diyorsunuz ama bazı noktalarda alternatiflere de açık olmaya itiyor oyun sizi. Yine de bu dediğim tarzda kısımlar azınlıkta olduğundan kalan zamanlarda istediğiniz gibi kasabiliyorsunuz karakterlerinizi.

Haritaların özellikle keşfedilmeyi bekleyen tonla gizli eşya ve bölge içeriyor olması da açıkçası diğer iki oyuna kıyasla keşif hissini çok daha fazla perçinliyor. Çalı çırpının içinden çıkan iksirlerin yanında yeni eklenen mini haritayı da sürekli kontrol eder buldum kendimi. Oyun da beni sıklıkla "Hmm, şurada bir sandık var ama nasıl ulaşabilirim acaba?" şeklinde düşüncelere iterek ödüllendirdi. Onun dışında yine diğer iki oyunun da incelemesinde söylediğim oynanış kalitesini arttıran özellikler aynen geçerli. Ama sanırım aralarından en keyif alarak oynadığım FF III oldu gerçekten de.

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 90 TL (Steam), I-VI Bundle – 375 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 7+

+

- **Yenilenmiş müzikler muhteşem**
- **Oyun kalitesini geliştiren eklentiler enfes**
- **Her açıdan hem nostaljik hem de modern bir FF tecrübesi**

−

- **Başka versiyonlarda olan bazı bölümler eklenmemiş**
- **Tek tek almaya çalışınca fiyatı çok fazla**

8

Son Karar

Bütün versiyonlara hükmedecek tek Remaster değil ama FF nostaljisine kapılmak için en iyi alternatiflerden birisi.



CREATORCRATE

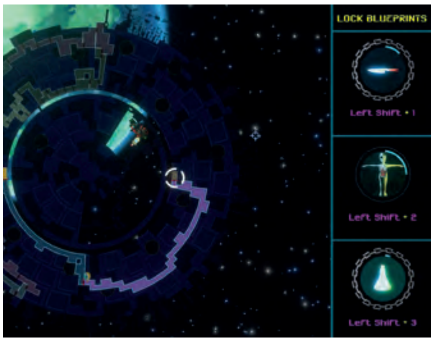
Kontrolsüz platformcu platformcu değildir!

ANTON SEMCHENKO

İki boyutlu platform oyunları göründüğünden zor bir janra. Hem geliştirmek hem de başarılı bir şekilde pazarlamak sanıldığı kadar kolay değil. Evet, bu tarz oyunların hitap ettiği kitle epey geniş. Oyunu tutturabilirseniz sağlam bir gelir elde edersiniz. Ancak günümüzde çıkan her iki boyutlu platform oyunu Celeste, Dead Cells, Spelunky, Ori, Shovel Knight gibi oyunlarla yarışıyor. Direkt olarak yarışmasa bile muhakkak karşılaştırılıyor. Oyuncuların alıştığı standartlar döviz kurunu dahi sollamış durumda.

Bu tarz bir oyun çıkaracaksanız kendinize epey güvenmeniz lazım. Her şeyden önce kontroller çok çok iyi olmalı. Hiç olmadı çok ilginç bir mekanik veya güzel bir sanat tarzınız olmalı. Üzülerek söylemek zorundayım ki CreatorCrate bu kategorilerin hiçbirisine giremiyor. Daha doğrusu tam girmek üzereyken ucundan dönüyor.

Mesela bir oyunun en önemli bileşenlerinden birisini, kontrolleri ele alalım. CreatorCrate hızlı ve kaotik bir oyun olmaya çalışıyor; kontrolleri de buna uygun yapmak istemiş geliştirici. Oldukça hızlı hareket eden karakterimizin momentumu yok. Yön tuşuna bastığımız anda tepki veriyor. Aynı şey zıplama için de geçerli. Tuşa basılı tuttukça karakter yükseliyor, bıraktığımız anda sanki kafası tavana çarpmışçasına bir anda düşmeye başlıyor. Kâğıt üzerinde kontrolü artırmak için iyi bir şeymiş gibi görünse de oynarken hiç doğal gelmiyor. İşin içine bir de hiperaktif kamera girince midenizin bulanması işten bile değil. Geliştirici de bunun farkında olmalı ki kamera hareketini azaltma ayarı koymuş. Ne yazık ki bu ayar gözle görülür bir fark yaratmıyor.



Geri dönüşüm önemli (olabilirdi)

Haydi kontrollerini bir kenara bırakalım ve asıl mekaniğine bakalım. CreatorCrate dediğimiz şey Wall-E çakması bir geri dönüşüm robotu. Çevredeki çöpleri öğütüp istediği aletleri üretebiliyor. İstediği derken aklınıza gelebilecek her türlü eşya değil tabii, sadece öğüt-



On tane bilinçli, dev inek kafasını birleştirmek besin üretmenin en efektif yolu olmasa gerek...



İlham Kaynakları

Oyunun geliştiricisi Jory Ryan GameIndustry.biz için yazdığı bir makalede ilham aldığı eserlerden bahsetmiş. Yazıda en çok esinlendiği oyunun Spelunky olduğundan bahsediyor. CreatorCrate'ın bu derece zor olmasının en büyük nedeni Spelunky gibi bir oyun yapmak istemesiymiş. Oyuncu Spelunky gibi zorluğu ile bilinen oyunlarda öldüğü zaman hatasının kendisinde olduğunu çok net görebiliyor. Ancak CreatorCrate'te böyle bir durum yok. Ölümlerin %90'ı kaos ortamında veya yerçekimsiz bir ortamda süzülürken kontrolünüzde olmayan durumlarda gerçekleşiyor. https://tinyurl.com/ogz-167-creatorcrate-ilham

tüğü eşyalardan bahsediyorum. Bir anda sadece üç adet öğütülmüş eşya taşıyabiliyor ve sadece onları üretebiliyor. Üretebildiği eşya sayısı da öğüttüğü toplam madde miktarı ile sınırlı. Aynı zamanda depoladığı maddeleri kullanarak kendisini tamir edebiliyor Wal... Ay pardon, CreatorCrate.

İlk bakışta mühimmatın, sağlığın ve ufak navigasyon bulmacalarını çözmemiz için gerekli kaynakların bu şekilde birleşmiş olması ilginç geliyor. Ama herhangi bir silahınız veya eşyanız olmasa dahi engelleri kolaylıkla aşabiliyorsunuz. Alternatif yoldan gitmek en fazla 5 saniyenize mal oluyor. Çok hızlı hareket ettiğiniz için bir anda düşmanın yanına gidebiliyor ve öğütebiliyoruz. Bu nedenle çoğu zaman silahlara da gerek kalmıyor. Kaynakları genelde can doldurmak için harcıyorsunuz ama bir noktadan sonra oyun çok zorlaşıyor ve bir anda ölüvermeye başlıyorsunuz.

Öldüğünüzde oyun sizi bir önceki kayıt noktasına gönderiyor ve o kayıt noktasından sonraki bölümler rastgele bir şekilde baştan üretiliyor. Tabii rastgele üretilen bölümler hızlı bir şekilde birbirine benzemeye başlıyor ve çok sıkıcı bir hale geliyor. Neyse ki bir yerde takıldığınız zaman oyunun kolay modu açılıyor. Şahsen yarısına geldikten sonra dayanamayıp ölümsüzlüğü açtım ve oyunu öyle bitirdim.

Sevmediğine emin misin? Bir daha baksan?

Peki zor ve sıkıcı bölümleri oynamaktan daha kötü ne olabilir biliyor musunuz? Aynı zor ve sıkıcı bölümleri daha zor ve yerçekimsiz bir şekilde ikinci defa oynamak. Evet, oyunun ikinci yarısı böyle ne yazık ki. Yüzeylere yapışıp duvar tavan demeden her yerde yürüyebiliyorsunuz tabii ama tuzakların etrafından dolaşmak veya düşmanlardan kaçmak için zıplamak gerekebiliyor. O zaman da dört seçeneğiniz var: Gözümüzü kapatıp dua etmek, uçmayı kolaylaştıran fanı kullanmak ve yavaş yavaş süzülmek, tabancadan ateş edip kendinize yön vermeye çalışmak veya elinizdeki eşyayı fırlatıp momentum korunum yasasından faydalanmak.

Son opsiyon üzerinde biraz daha durmak istiyorum çünkü oyundaki en anlam veremediğim mekaniklerden birisi. Elimizdeki eşyayı düşmanın kafasına atıp silah olarak kullanabilirsiniz. Veya az önce bahsettiğim gibi yerçekimsiz ortamda süzülürken momentum kazanmak için kullanmanız mümkün. Ancak bu o kadar da kolay bir iş değil çünkü kolunuzu fiziksel olarak sallayıp



Açık ara oyundaki en iyi özellik

elinizdekini doğru anda bırakmanız lazım. Daha önce fare ile bir karakterin kolunu yönlendirmeye çalışmışsanız çektiğim acıları tahmin edebilirsiniz. Üstelik kolumuz her zaman fare yönünde baktığı için elimizde bir şey varsa farenin pozisyona dikkat etmek zorundayız. Aksi taktirde elimizdeki eşya duvarlara veya ayağımızın altına takılabilir. Hani elimizdekini hedef aldığımız yöne doğru otomatik olarak fırlatsa gayet kullanışlı bir mekanik olacak aslında bu. Geliştirici neden böyle bir tercihte bulunmuş anlamak mümkün değil gerçekten.

Oyundaki bu tam olmamışlık durumu görsellerde de var. Her obje tek başına çok kötü durmuyor aslında. Ama her birisi farklı bir oyundan çıkmış gibi görünüyor.

Eğer bu yazdıklarımdan hâlâ ikna olmadıysanız demosunu indirip kendiniz deneyebilirsiniz. Evet, sanırım oyunun iki pozitif noktasından birisi bir demosunun olması. İkinci noktası da bol bol New Game+ modunun olması. Eğer bir sebepten ötürü CreatorCrate'i severseniz bu modlar sayesinde tekrar tekrar oynamanız için bir sürü sebebiniz olacaktır.



Yapay Yer Çekimi

Star Wars, Star Trek gibi popüler bilim kurgu evrenlerinde uzay gemilerinde ve istasyonlarda hep bir yer çekimi jeneratörü olur. Bu jeneratörler sadece uzay gemilerinin içinde, tek bir yönde yer çekimini oluşturur. Ancak bu pek gerçekçi bir şey değil. En azından bugünkü fizik bilgilerimize göre değil. Onun yerine büyükçe bir silindiri döndürüp iç kenarlarını yüzey olarak kullanmak çok daha gerçekçi bir çözüm. CreatorCrate'ın geçtiği uzay istasyonu bu anlamda gerçekçi bir tasarıma sahip.

+

- Bol sayıda oyun modu
- İlginç yaratma mekaniği

−

- Kontroller tam oturmamış
- Yer çekimsiz bölümler
- Anlamsız zorluk
- Kendini tekrar eden bölümler
- Kol

4



Son Karar

Hiç değilse ana mekanikleri düzeltilseymiş ortalama bir oyun olabilirmiş.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Jori Ryan | **DAĞITIM:** CreatorCrate Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (20TL)



TWELVE MINUTES

Hiçbir şey göründüğü gibi değil

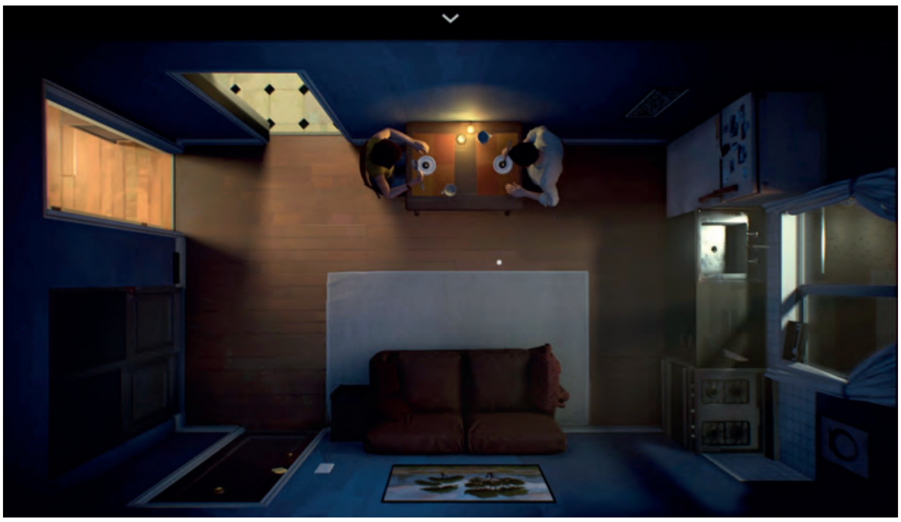
İHSAN ASMAN

"Sonbahar; hava her zamanki gibi iğrenç. İşten çıkmış otobüse doğru yollanırken yağan yağmur sizi inatla ıslatmaya devam ediyor. Günün kalanında güzel bir şeyler olmayacağından emin olmanızı istermişçesine gök gürlüyor, şimşekler çakıyor.

Apartmana vardığınızdaysa tüm o kasvet dağılıyor, eve yaklaşmanın verdiği güven duygusu ve eşinizi görecek olmanın sevinciyle gevşiyorsunuz. Komşular sessiz, her şey dışarıdaki manzarayla -iyi anlamda- taban tabana zıt. Anahtarı unutmuşsunuz ama karınız onu kapının yanındaki saksıya saklamış zaten, usulca giriyorsunuz eve. Kendisi banyoda, ama yanınıza gelip bir öpücük kondurması uzun sürmüyor. "Sürpriz yaptım sana" diyor. Birlikte masaya oturuyorsunuz. Işıkları kapıyor, radyoyu açıyor. Tatlı bir müzik odayı turlarken, en sevdiğiniz kekinden bir dilim alıp önünüze koyuyor. "Hamileyim, bir çocuğumuz olacak" diye de müjdeyi veriyor. Mutluluktan başınız dönüyor sanki, kendinize geldiğinizde eşinizin kollarında, usulca dans ettiğinizi fark ediyorsunuz.

Her şey bir rüya gibi; kekin tadı, ufak ailenizin en yeni üyesi ve dansın sevecenliği… Ama o da ne? Pattadanak kapı çalıyor. Siz daha ne olduğunu anlayamadan, polis olduğunu söyleyen bir adam sert bir şekilde içeri giriyor, ikinizi de kelepçeleyip yere yatırıyor. Siz ne olduğunu sormaya çalışırken adam yanınıza geliyor ve her şey kararıyor. Demek buraya kadarmış… Derken hop, tekrar en başa dönüyorsunuz, kapıdan içeri girdiğiniz ilk ana."

12 Minutes'ın izlediğim ilk fragmanı aşağı yukarı böyle bir şeydi. Sonrasında eşimize olayları anlatmaya çalışmamız falan da vardı ama uzatmayayım şimdi. Her hâlükârda etkileyici bir mizansen ve



Güzel bir akşam yemeği



Tavsiyeler

Benden size bir iki ipucu, ki oyundan soğuyup kaçmayın:
-Eşya dolabını iyice karıştırın ve orada biraz vakit geçirin.

-Bir şekilde polisi etkisiz hale getirdikten sonra onu sorgularken tabancayı kullanmaktan çekinmeyin.

-Buzdolabın üstündeki fotoğraf önemli, ona ilgi gösterin :)

oyunun ele aldığı konsept ve bunu yapma şekli oldukça sıra dışı duruyordu. Hal böyle olunca bu sene boyunca en çok merak ettiğim yapımlardan biri oldu çıktı bu ufak tefek oyun. Peki beklediğime değdi mi? Hem evet hem de hayır. Evet, çünkü gerçekten çizgi dışı bir oynanışa sahip, ilginç şekilde sürükleyici, insanın Credits ekranını görene kadar kafasında milyon tane tilkiye yol veren ve pek çok açıdan ilmek ilmek işlenmiş bir oyun buldum. Hayır, çünkü tam anlamıyla klasik olabilecekken birtakım tasarım tercihleri ve kısıtlamalarla direkten dönmüş bir oyun bu. Ve belki de sırf bu kısıtlar ve tercihler yüzünden ciddi bir oyuncu kitlesi kendisine dudak kıvıracak, hatta daha da kötüsü oyunu deneyimlemekten vazgeçecek.

"Hep denedin; hep yenildin. Olsun. Yine dene; yine yenil. Daha iyi yenil!"

Samuel Beckett'ın yukarıdaki çokça alıntılanan vecizesi aslında 12 Minutes'ın oynanışını özetliyor diyebiliriz. Gene yakın zamanda *Boss Level*'ı izlerken bu fikir aklıma düşmüştü: Tüm oyunlar aynı zaman döngüsüne sıkışıp kalmak gibi bir bakıma. Mesela *Souls* serisi. Ama takdir edersiniz ki bunu hikâyeye yedirmek farklı bir ambalaj, farklı bir heyecan. Özellikle oyunun ilk saatleri bu ambalaj fazlasıyla ışıldıyor; farklı şeyler denemek, üstelik bunları tıkla-ilerle macera oyunları mantığıyla yapmak, ne bileyim envanterimizdeki farklı şeyleri birleştirmek falan epey keyifli ve insana o döngüde sıkışmışlık hissini bir noktaya kadar gayet iyi veriyor. Zaten içinde bulunduğunuz mekân taş çatlasın altmış metrekarelik bir daire olduğundan denenebilecek farklı şeyleri bulmak o kadar da vakit almıyor, ki etkileşebileceğimiz objeler sayıca öyle çok da fazla değiller. Mesela bu sefer şunu yapayım dediğiniz şey, döngüyü epey kanlı bir şekilde bitirme ihtimali olan bir strateji de olsa size hikâyeye dair önemli bilgiler verebiliyor ve bir dahaki döngüde bunları kullanabiliyorsunuz. Bu şekilde adeta bir matruşka bebek gibi, insanı açıldıkça başka bebeklerle karşılaştırır gibi soyuyor hikâye kendisini. Ama burada bir süre sonra bazı sorunlar boy göstermeye başlıyor maalesef.



Her bir detay önemli

İlki her döngüde diyalogların tekrarlanması meselesi. "E olm zaten sürekli aynı on iki dakikayı yaşamıyor muyuz (aslında on dakika da neyse :)), neden şikâyet ediyorsun?" dediğinizi duyar gibiyim. Tam olarak öyle değil. Şöyle düşünün, aynı on iki dakikayı yirminciye yaşadığınızda, karınız sizi yirmi birinciye öperken tıpatıp bir önceki seferki tepkiyi mi verirsiniz? Hani aynı tonlamayla, noktasına virgülüne kadar aynı bir cümleyi mi kurarsınız gerçekten? Maalesef döngüye yeni eklenen seçenekler dışında tüm eski diyalogları söyleyebiliyorsunuz, hatta bazılarını oyunda ilerleyebilmek için tekrar tekrar söylemek





Yahu dur şimdi, tuvalette dergi okumanın sırası değil!

zorundasınız. Eh tamamen bu da döngünün gerçekçiliğine (?!), o demin bahsettiğim ışıldayan ambalajın büyüsüne ciddi anlamda zarar veriyor. Biliyorsunuz oyunun çıkmadan önce en çok pazarladığı şeylerden biri de adeta bir yıldızlar geçidi olan seslendirme kadrosuydu. Açıkçası *James McAvoy* ve *Daisy Ridley*'i oyuncu olarak ne kadar takdir etsem de burada gerçekten etkileyici bir iş çıkardığını düşündüğüm tek kişi *Willem Dafoe*. Eh performanslar meh olunca da insan keşke parayı buna harcayacaklarına *Hades*'teki gibi bir diyalog sistemi yapmaya çabalasalardı diye hayıflanmadan edemiyor. O zaman hakikaten efsane bir oyunla karşı karşıya kalabilirmişiz.

Bir başka problem de demin diyalog sırası üzerinden ucundan bahsettiğim, bazı şeylerin belli bir sırayla yapılması gerekliliği. Bu durum özellikle oyunun sonlarında kendini iyiden iyiye belli ediyor. Mesela eşimizi döngüde olduğumuza ikna etmişiz ama kendisiyle birlikte adamı nasıl etkisiz hale getirebiliriz, bir plan yapamıyoruz. Çünkü oyunun hikâyesi ancak belli bir şekilde adamın etkisiz hale getirilmesini, bu sırada kadının da ortalarda gözükmemesini zorunlu kılıyor. E bu da özellikle ne yapacağınızı bulmaya çalışırken insanı biraz iten bir detay haline gelmeye başlayarak insanın merakını ve problem çözmedeki yaratıcılığını ciddi anlamda köreltiyor maalesef. Hani keşke bunun yerine bulmacalar zorlasaydı bizi, bu haliyle zorluk biraz yapay kalmış ne yazık ki. Son olarak şikâyet edebileceğim minik bir husus da şu: Bazı objeler çok görünür değiller ve eski tıkla ilerle maceralardaki piksel avcılığı muhabbetini akla getiriyorlar (cep telefonu dolapta kıyafetlerin arasında mesela, görmesi zor olabilir, ben yandım siz yanmayın). Ya da dolabın üzerindeki polaroid resimle etkileşmek için niye dolap kapağını açmak zorundayım arkadaş?

Onuncu dakikada ters köşe ve kapanış

Her ne kadar gayet orijinal bir fikre dayansa da gördüğünüz gibi oynanış tarafında işler kusursuz değil. Ama yine de oyun kendini bir şekilde oynatıyor çünkü hikâye gayet ilgi çekici ve demin de dediğim gibi, matruşka bebek misali açtıkça içinden bir şeyler daha çıkması insanı bir şekilde oyuna bağlamayı başarıyor. İlgi çekici olmanın yanında ince düşünülmüş detaylarla gerçekten tutkuyla yazıldığı her halinden belli. Mesela o ufacık alana konulmuş ve ilk bakışta gayet alelade duran bir tabloda bile bir gönderme bulabiliyorsunuz. Gene oyunun alıştırma bölümü diye düşünebileceğimiz apartman kısmındaki tablolarda bile oyunun sonunu ilgilendiren önemli detaylar var. Öte yandan görülebilecek birden fazla son olması da oyunun bir sonunu gördükten sonra tekrar gidip başka detayları eşelemek için iyi bir bahane. Kişiden kişiye değişse de tek bir sonu görmek için ortalama dört-beş saatlik bir oyun süresi de hiç fena değil bence. Ayrıca ben plot-twist seven adamım, her türlü oltaya geliyorum arkadaş, ne yapayım?

Tabii benim aksime hikâyenin keskin virajlarını abartılı bulanlar da var. Renkler ve zevkler meselesi, bir şey demek mümkün değil. Ama her halinden takdire şayan bir çabanın ürünü bir yapım olmuş Twelve Minutes. Keşke yapay zorluğu olmasa, döngüler boyunca tekrarlayan diyalogların doğallığı açısından daha iyi işler yapsaydı ama bu haliyle de uzun süre konuşacağımız, özel bir yapım olarak kalacağına eminim.



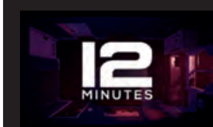
+

- Özgün fikir, hikâye ve anlatımı
- Takdir edilesi detaycılık
- Willem Dafoe performansı
- Türkçesi gayet iyi

−

- Yapay zorluk
- Doğallığı baltalayan diyaloglar
- Nadir de olsa piksel avcılığını andıran yerler
- McAvoy ve Ridley yerine herhangi başka sanatçılar da olurmuş

7,5



Son Karar

Belki efsane değil ama uzun süre akılda kalıcı özgün bir yapım

TÜR: Macera | **YAPIM:** Luis Antonio | **DAĞITIM:** Annapurna Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 44 TL (Steam)





LAST STOP

Üçü bir yerde!

ALİ SEZGİN

Yabancı ülkelerde metroların büyüklüğünü görünce neden o sonsuz gibi gözüken tüneller ile ilgili mitler yazıldığını az çok anlıyor insan. Onlarca koridorun, birbiriyle birleşip ayrılan hatların arasında insan ister istemez daha fazlası olduğunu hayal ediyor. Peki ya gerçek hikâye o hatların içinde değil de trenlerin içindeki insanlardaysa? Last Stop üç farklı hikâyeyi eş zamanlı olarak işleyip, oyunculara servis eden biraz da sıra dışı yönleri olan insan hikâyeleri sunuyor.

Last Stop'ı oynamak eski bir dostu görmek gibiydi çünkü hikâye odaklı macera oyunlarını TellTale harici bu şekilde yapabilen fazla firma kalmadı.

Last Stop adının aksine bir trende başlıyor ve burada üç karakterden birini seçmemiz gerekiyor. Ailevi sorunları ve hayatı arasında gidip gelen Donna, dünyanın en sıradan insanı Jon veya hırslı ve iş delisi Meena oyunun üç kahramanı olarak karşımıza çıkıyorlar. Her karakterin kendi tarzı var. Örneğin Meena'nın yaşadıkları polisiye/gerilim olabilecek bir tarzda giderken, öğrenci Donna'nın gizemli bir yabancı ile tanışması biraz daha Stranger Things-vari bir gerilim sunuyor. Son olarak Jon ve Jack'in garip karşılaşmaları ise "Freaky Friday'i" aratmayacak gariplikler içeriyor.

Üç hikâyenin de kendi içinde ilginçlikleri var. Çoğu zaman eş zamanlı olarak en heyecanlı yerde bittikleri için birini diğerinin önüne koymam çok da mümkün değil. Yine de üç farklı tarzdaki senaryoların ardı ardına gelmesi birbirlerini bir nebze olsa da değersiz hale getiriyor. Düşünün ki bir yerde bir aile üyesinin ölüp ölmediğini merak ettiğiniz sırada bölüm bitiveriyor ve karakterin kaderini öğrenmek için diğer bir karakterin komedi temalı bölümünü bitirmeniz gerekiyor. Neyse ki anlatılan hikayelerin tamamı güzel de öyle fazla bunalıp rahatsız olduğum bir kısım olmadı.

Benim hikayem, benim kararlarım

Last Stop iyi bir hikâye anlatıyor ve zaman zaman buna fazla güvendiğini hissediyorsunuz. Oyun her ne kadar kendi hikâyeni yarat kafasında bir temayla çıkış yapmış olsa da oyunda gerçek bir karar vermek mümkün değil. Oyundaki en büyük rahatsızlığım ise bazen oyundaki karakterlerin motivasyonlarını anlayamıyor olmamdan kaynaklandı. Bir anda karakteri sokakta buluyorum; hikâye dahilinde karakter sokağı biliyor ama ben bilmiyorum. Harita çizgisel olduğu için eninde sonunda kendimi olmam gereken yerde bulsam da çoğu zaman, anlamsızca boş sokaklarda koşturmak iyi bir oyun deneyimi sunmuyor açıkçası. Bir başka sorun da gerçek anlamda fark yaratan seçimlere dair bir şey olmaması olmuş. İki karakter konuşurken karşıma çıkan 3 seçeneğin de "Öfkelen" temalı olması oyunda bir karakteri canlandırdığım değil de onun yerine sıkıcı işleri yaptığım hissi yaratıyor.

Last Stop'un kendini en affettirici yanı anlatılan hikâyelerin son derece eğlenceli olması. Last Stop'a bir oyun değil de çok sınırlı interaktif seçeneklerin olduğu bir interaktif Netflix dizisi gibi bakarsanız geçer not alabiliyor aslında. Tercihiniz "film gibi bir oyun oynamaksa" biraz hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Bunun yerine az bölümlü bir dizi yerine Last Stop'ı "izlemek" daha tutarlı bir hedef olacaktır.

Oyunda verdiğiniz cevapların senaryoya ektisi olmadığını fark ettiğiniz an hikâye daha etkisiz hale geliyor.

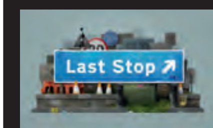
+

- Üç karakterin hikayesi de ilginç ve sürükleyici
- Seslendirmeler çok iyi

–

- Oyunda etkileşim çok sınırlı
- Oyunun sonu haricinde verdiğimiz kararlar tamamen göstermelik
- Sokaklarda yön belirtmeden koşturmacalar

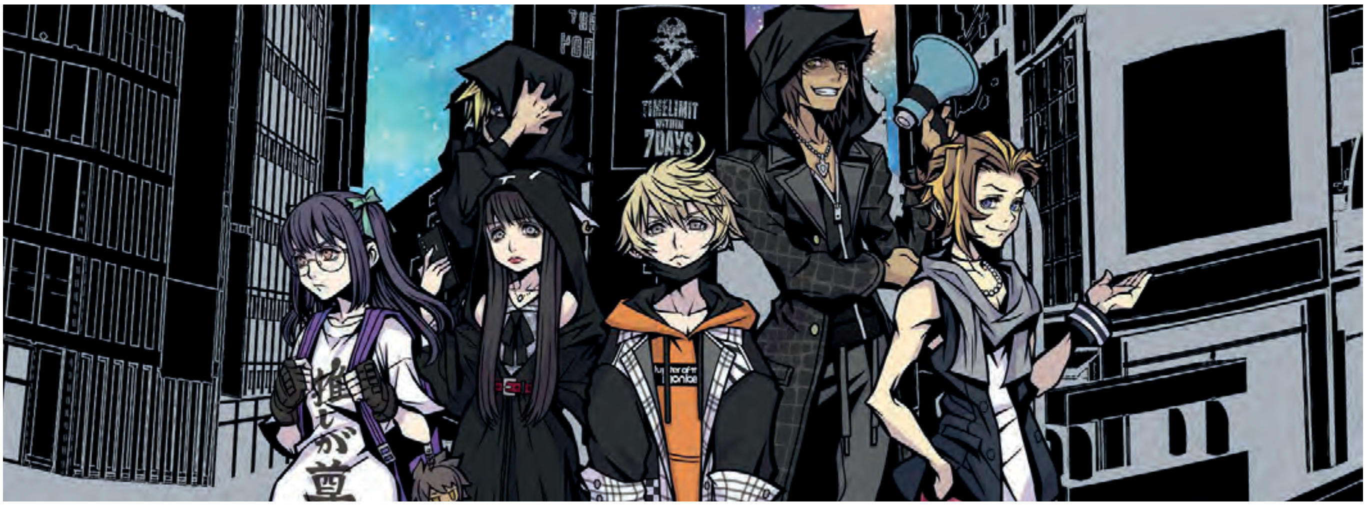
7,5



Son Karar

Last stop bir oyundan çok animasyon filmi olarak daha başarılı olabilirmiş.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Variable State | **DAĞITIM:** Annapurna Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 44 TL (Steam) 239 TL (PSN) 71 TL (Xbox) | **YAŞ SINIRI:** 16+



NEO: THE WORLD ENDS WITH YOU

Bu sokaklar bizim!

EREN ERYÜREKLİ

3DS'in en orijinal oyunlarından birisiydi *The World Ends With You*. Akıl alan dokunmatik kontrolleri, tasarım harikası karakterleri, sağlam konusu ve kurduğu alternatif gerçekliğiyle kısa zamanda bolca hayran ve ödül toplamıştı. Ama bir sorun vardı ki oyun onca sevilmesine rağmen 2008'den beri bir devamı gelmemişti. 2018'de Switch için çıkan ilk oyunun Final Mix versiyonundaki ek bölümle efsanevi yapımcı Tetsuya Nomura sonunda ağzındaki baklayı çıkarmış ve bu ekledikleri bölümün oyun için yeni bir başlangıç olduğunu söylemişti. Tabii umutlanan hayranlar bu sefer daha bir şevkle devam oyunun beklediler ve nihayet bu yıl o çok beklenen devam oyunu adındaki NEO (Yeni) eklentisini de haklı çıkaracak ölçekte değişikliklerle geldi. Bu yenilikler büyük oranda olumlu olmakla birlikte, birkaç can sıkıcı durum da mevcut. Ama öyle dev üzücü değiller; anlatacağım hepsini.

Shibuya'da tuhaf bir şeyler oluyor

N:TWEWY Japon sokak kültürünü bilenlere tanıdık bir ortamda geçiyor, bizde frapan olarak nitelenebilecek ve Tarkan'ın ilk şarkılarından Kıl Oldum Abi'de layığıyla belirttiği gibi "takmış takıştırmış, sürmüş sürüştürmüş" minvalinde giyinen gençlerin kendilerini her şeyden evvel stille ifade ettikleri bir çevredeyiz. Shibuya ve özellikle Harajuku mahalleleri bu tarz giyimin en kilit noktaları ve sokaklara normal kıyafetlerle inenin anormal kaldığı yerler Japonya'da. İşte bu ilhamını sokaktan alan yapı oyunun da tüm mekaniklerine işleyerek kendine has görselliğiyle çıkıyor karşımıza. İlk oyunda 2D olarak gördüğümüz her yer burada 3D'ye dönmüş ve celshade zengin grafiklerle desteklenmiş. Yamuk yumuk binalar yine var ve kameramız bazen yer seviyesine inip bu keşmekeşi birinci elden tecrübe etmemizi sağlıyor. Ha kameranın bu kendi kafasınca takılan halleri yer yer ortamda koştururken sıkıntı yaratmıyor değil ama ekranın üst kısmındaki harita neyse ki gayet açık ve net olduğundan navigasyonsal problemler en aza indirilmiş. İşte bu bol renkli ortamda karanlık bir oyun oynanmakta ama oyunu oynayanlar dışında kimsenin de haberi yok olaydan çünkü oyunu "ölmüş" kişiler oynuyor. Reaper's Game (veya mangalara aşina olanlar için Şinigami diyelim) içinde olanlara 1 hafta müddet verilen ve hafta sonunda topladıkları puanlara göre kaderlerinin belirlendiği acımasız bir oyun. İçinde bolca savaş ve ilk oyuna göre hatırı sa-

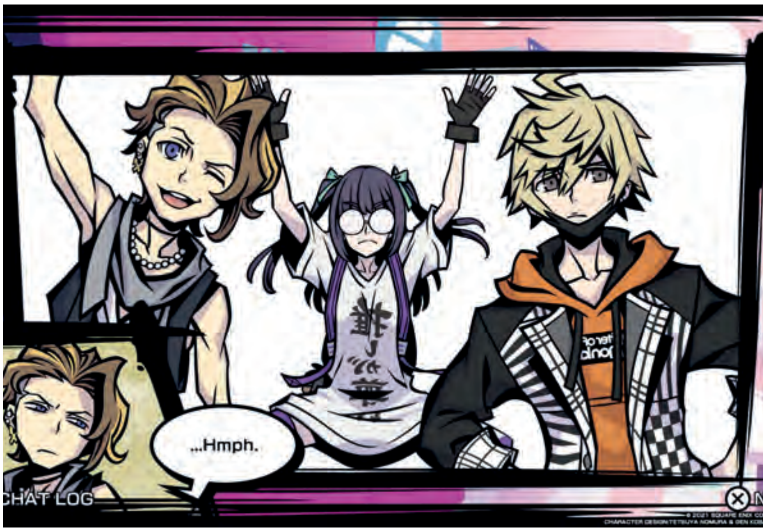


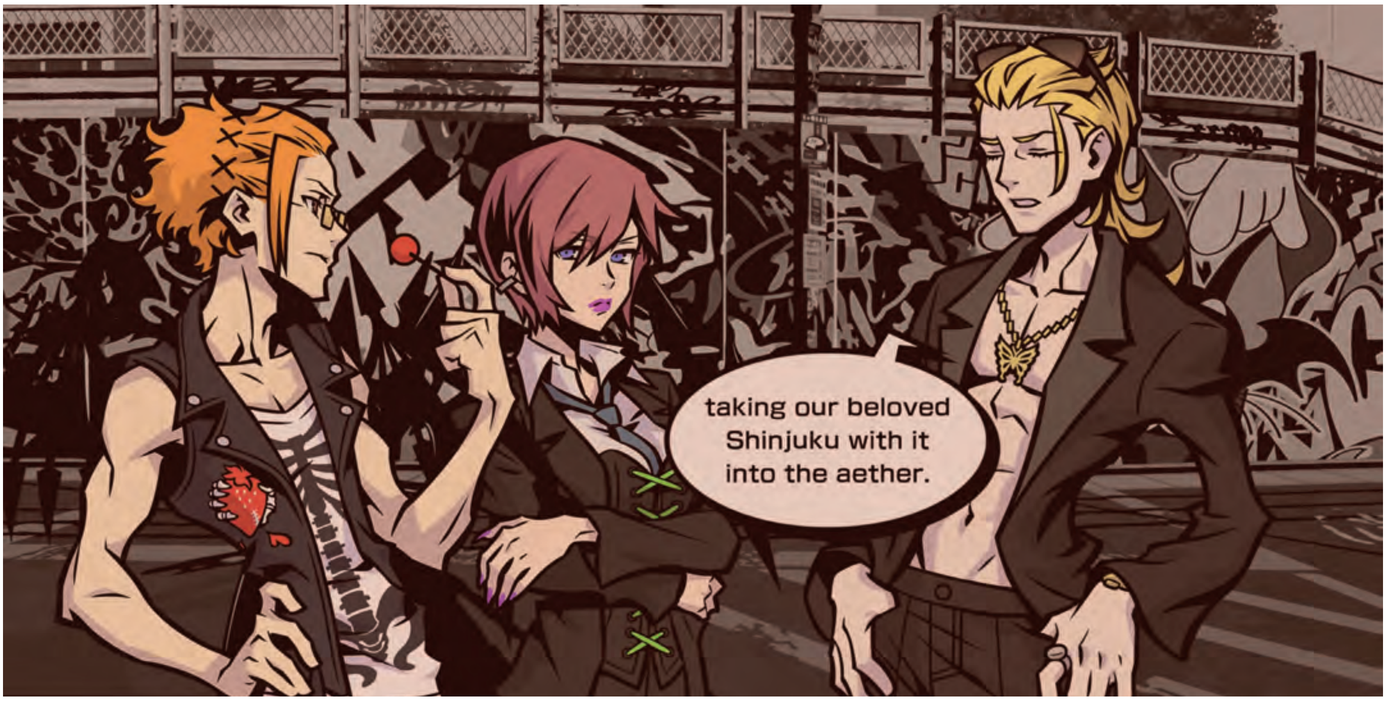
Savaşlarda ortam güzel karışıyor





Batsın bu dünya!





yılır derecede fazla bulmaca mevcut. İlk oyunun kahramanı Neku gibi kendisini bir anda Reaper's Game içinde bulan Rindu ve Fret'le daha ilk anlarda tanışıyoruz ve sudan çıkmış balığa dönen ikili içine girdikleri bu yeni düzeni keşfettikçe bizim için de yeni kapılar aralanıyor bu evrende. Ben hikâye anlatımının gizemlerini sonuna kadar koruyarak ilerlemesini oldukça sevdim. İlk oyun da bu konuda oldukça iyiydi zaten o konuda geleneği bozmamışlar. Zaman geçtikçe güçleniyor ve ekibe yeni birilerini katıyoruz ki ilk oyundaki iki kişilik savaşlardan daha doyurucu geldi bana bu sistem ayrıca takımlar arası savaşlar da gelen yeni özelliklerden. Geleneğin bozulduğu noktaysa oyunun konsollara ve PC'ye (henüz vakti belli değil) gelmesi ve buna bağlı olarak kontrol şemasının komple değişmesi. Bu değişim özellikle savaş sisteminde büyük farklar yaratmış.

Siz hiç rozet koleksiyonu yapmış mıydınız?

Ben lisedeyken ufak çaplı da olsa bir koleksiyon yapmıştım ve bu rozetleri çantama eldivenime falan takıp o sokak benim şu sokak senin dolanan bir tiptim. O yüzden ilk oyunun rozet toplayıp bunlarla savaşma fikri ayrıca hoşuma gitmişti. Yeni oyunda da bu sistem değişmemiş ama oyunun 3D'ye geçmesi dokunmatik kontrollerden cayılıp her tuşa bir rozet atanacak şekilde bir kontrol mantığına geçilmesini getirmiş bizlere. Oyunda 333 adet rozet var (oha!) bunların hepsinin kendine has güçleri ve kullanım çeşitleri var ama temel olarak şarjlı, basılı tutmalı, pat, pat, pat basmalı ve bir kez basıp çekmeli diye anlatabileceğim 4 kullanım şekli mevcut. Her rozet kullanılırken enerjisini tüketiyor ve dolması için bir süre gerekiyor, yani siz savaşlarda bu dengeyi öyle bir tutturmalısınız ki bir rozetin enerjisi biterken diğerini devreye sokup (ki farklı saldırılar beatdrop combo barınızı yükseltiyor ki bu bar dolduğunda takım olarak güçlü hareketler çıkartabiliyorsunuz) savaşı aktif tutmak gerekiyor, yoksa tüm rozetlerinizin gücü bitmiş bir şekilde dımdızlak kalıp düşmanlardan kaçmaya uğraşırken buluyorsunuz kendinizi. Ekip kalabalıklaştıkça ve yeni rozetler buldukça savaşlarda yapabileceğiniz taktikler inanılmaz genişliyor. Örneğin 5 kişilik bir ekipte bir kişi yerde rakipleri ortaya çeken bir karadelik açarken diğeri alevli bir girdap yaratıp ekstra hasar veriyor. Bunun ortasına millete çarpa çarpa kayan bir karakter ekleyip uzaktan donduran buz parçaları atan bir başkasını ve kalanları alevli kılıçla kesen ana karakterimizi de işin içine sokunca epey sistematik bir şekilde savaşabiliyorsunuz. Ha tüm bunları yaparken atama yaptığınız

Oyunu Bitirdiğinizi mi Sandınız?

Oyun bittiğinde yapacaklarınız tabii ki bitmiyor. Özellikle Ultimate zorluk seviyesini açtığınızda elde edebileceğiniz rozetler oyunun en zorlu düşmanlarına karşı ekibinize ilaç gibi gelecektir. Oyun bittikten sonra açılan ve bir cep evrende geçen Another Day kısmıysa size enteresan bir ek hikâye, toplanabilecek raporlar, 4 yeni boss ve zamana karşı yarıştığınız bir bölüm sunuyor ve kesinlikle oynanmaya değer.







Takım süperi çekmek inanılmaz keyifli

Neo: TWEWY'da dövüş yetenekleriniz kadar "stiliniz" de önem taşıyor.

tuşlara aynı anda basmak birazcık alışma istiyor fakat o kadar da dert değil. Bu 333 adet rozetin kimisi zayıf ve birkaç kullanımda "eh bu da kolpaymış" diye geliştirmekten vazgeçiyorsunuz kimiyse o kadar faydalı ki uzun müddet boyunca destenizden düşmüyor. Bu rozetler dışında toplanabilecek envai çeşit kıyafet (karakter özelliklerinizi etkiliyorlar), kitap, müzik ve yemek de var oyunda -ki hepsini toplamak ömür sürer benden söylemesi. Rindo ve arkadaşlarının "zero to hero" gelişimlerini görmekse gerçekten çok sürükleyici ve başlarda zorlandığınız düşmanları sonlara doğru çekirdek çitler gibi yenmek ve bundan alınan zevk oyunun güç fantezisi kısmında kartlarını doğru oynadığını gösteriyor.

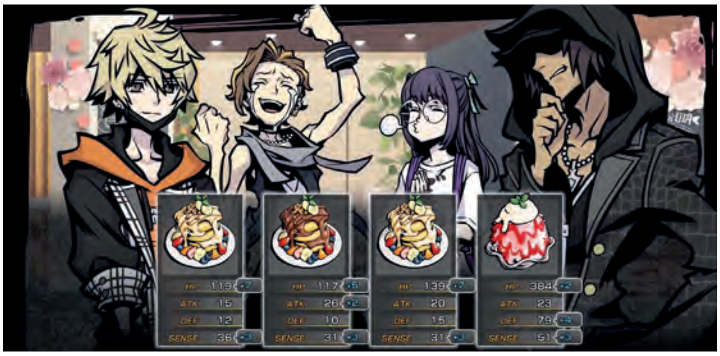
Abi yine mi burası yaaa?

Tabii oyunda yalnızca biteviye savaşlar söz konusu değil, bolca diyalog ve bulmaca bölümü de var. Bu bulmacalar kimse sizi göremediğinden insanların zihinleriyle oynama üzerine kurulu genelde. İnsanlara bir şey hatırlatmak, hiç olmayan bir fikri empoze etmek ve direk zihinlerine dalıp onlara dert olan Noise'lar (oyundaki düşmanların genel ismi) ile savaşmak yapabildiklerimizden bazıları. Bu insanların düşüncelerini okuyabilme işi oyunun düşünsel kısmının bel kemiğini oluşturuyor. Diyebilirsiniz ki "rozet takıp savaş eden liseli veletlerin olduğu yerde hangi düşünsel derinlikten bahsediyorsun?" Şöyle ki, insanların zihinlerini ve iç dünyalarını keşfettikçe ve onları değiştirdikçe insan doğası hakkında da çeşitli fikirler zihninize hücum ediyor, misal birisi başkasındaki bir eşyayı beğenmiş ve kendi sahip olamadığı için toplumu suçluyor. Başka birisi yerde bir cüzdan buluyor ama bunu sahibine teslim edip etmemekte kararsız olduğundan "Beni bu parasız hale getiren toplum utansın" diyor. Bunun gibi sürüyle örnekte içinde yaşadığımız toplumun tüm o perde arkasında kalan leşliği ve insanların derinlere indikçe karanlıklaşan ve bencilleşen doğaları su yüzüne çıkmış oluyor. Persona 5'le epey paralellikler içeren ve oynanışa da yayılmış bu "içsel dünyalara yolculuk" konsepti oyunun psikolojik alt metinlere sahip olmasını ve bu sayede yalnızca pata küte düşman kestiğimiz bir JRYO olmamasını sağlamış. Yalnız oyunun akışında pek çok noktanın gereksiz uzatıldığını düşünüyorum. Misal





« Serseri de olsak kravat takarız



İlk Oyunda Ne Olmuştu

İlk oyunun açılışında kendini kulaklıklarıyla dünyadan soyutlayan Neku'nun macerasını izliyorduk. O da dımdızlak kendini Reaper's Game'in içinde buluyor ama zamanla müttefiki olan Shiki, Beat, Rhyme ve Joshua gibi karakterler sayesinde oyunu düzenleyen Reaper'lara başkaldırıyor ve yaşanan olaylar Shinjuku'nun tamamen hafızalardan ve var oluştan yok olmasıyla trajik bir sona doğru ilerliyordu. Final Mix'le birlikte gelen A New Day öyküsü ana oyunun bitiminde geçiyor ve Neku'nun ekibini ilginç bir noktaya fırlatıp ikinci oyunun fitilini ateşliyordu ki zaten oynadıkça orada başlatılan yeni mevzuların devam oyununda bir bir açığa çıktığını da görüyoruz.

bir adamı arıyorsunuz, bir sokağa gidip orada olmadığını görüyorsunuz, sonra hop diğer sokağa bakıp "Aaa burada da değilmiş" diyor karakterler ve en nihayetinde 5. sokakta falan adamı buluyorsunuz. Bu tarz durumlar az da yaşanmıyor ve oyun dünyasının darlığını da düşünürsek bu dön baba dönelim yapı biraz can sıkıcı olup oyunun temposunu düşürüyor. Ayrıca belirtmem gereken bir husus da oyundaki karakter sayısının fazlalığı ama hikâye hiç fena akmadığı ve tasarımların yeterince ayrıştırıcı olması sayesinde bu büyük bir problem değil. Sonuçta yukarıda da belirttiğim gibi bu evrendeki karakterler olabilecek en anormal şekillerde giyiniyorlar ve bu sayede kendilerini ifade ediyorlar, oyun bu stil işini gayet iyi çözmüş yani.

Bu hayat senin!

Bende çok güzel hisler bıraktı N:TWEWU. Biraz fazla döndürüp dolaştırması ve yer yer kontrol kabızlıkları olmasa daha yüksek bir puan da verebilirdim ama şu haliyle de öncülünü utandırmayan, üstüne bolca yenilik koyan ve eğlendirmeyi asla ihmal etmeyen mis gibi bir JRYO kendisi. Japon kültürüne aşina olanlar ve JRYO sevenler burada keyif alacak çok şey bulacaklar orası kesin. Diğerleri de halihazırda Switch ve PS4/PS5 için yayınlanan demosuna bakıp bir fikir sahibi olabilirler. İlk oyunun kontrol şemasını aratan oynanışı bir yana detaylı derin dünyası, toplanabilecek yüzlerce eşyasıyla sizi uzun süre götürecek rengârenk bir paket bu ve hemen her köşesinde oyuncuya süper zaman geçirttiği kesin.

+

- Canlı, eğlenceli ve derinliği olan bir dünya
- Yüzlerce rozetle yapabileceğiniz sayısız kombinasyon
- Karakter tasarımları ve savaş animasyonları çok keyifli
- Enfes pop/rock temalı müzikler
- İlham aldığı sokak kültürünü çok iyi yansıtmış
- Uzun soluklu, doyurucu oyun süresi
- İnsanların zihinlerini okuyabilmek sürpriz şekilde sürükleyici bir unsur
- Keyifli ve akılda kalıcı senaryo

−

- Bazı noktalarda kamera pozisyonu yön bulmayı bariz zorlaştırıyor
- Fazla tekrar eden bulmaca sekansları
- Karşı takımlarla mücadele kısmı biraz daha derinleşebilirmiş
- Switch'te zaman zaman yerlerde sürünen kare oranları

8



Son Karar

Yıllarca beklenen devam oyunu birkaç kusuruna rağmen yüzümüzü kara çıkarmadı neyse ki.

TÜR: Aksiyon/JRYO | **YAPIM:** H.A.N.D | **DAĞITIM:** Square Enix **DİJİTAL İNDİRME:** 430 TL (PSN), 60 Euro (Switch) | **YAŞ SINIRI:** 12+

WARHAMMER 40,000 BATTLESECTOR

GÖKER NURBEYLER



"BÖYLE KORKUNÇ KOŞULLARDA, KÜÇÜK SAVAŞÇILAR BELKİ DE TÜM UMUTLARINI YİTİREBİLİRDİ ANCAK ONLAR ONURLU SANGUINIUS'UN OĞULLARI, BLOOD ANGELS SPACE MARINE'LERİYDİLER. ATALARI, EN KARANLIK GÜNLERDE İMPARATOR'UN YANINDA SAVAŞTI VE ONLAR BU HATIRAYA ASLA LEKE SÜRMEYECEKTİ".

BLOOD ANGEL YÜZBAŞI ZORAEL

Games Workshop'un yıllarca eli sıkı davrandığı ticari lisans politikasını değiştirmesiyle etraf bir süredir yırtık uzay gemisinden çıkar gibi oyun doldu. Bunların arasında *Dawn of War* gerçek zamanlı stratejide, *Mechanicus* ve *Gladius* sıra tabanlı stratejide ve 10 yıllık *Space Marine* ise FPS türünde parlayan oyunlardı. Aralarında *Inquisitor: Martyr* gibi kötü başlayıp toparlansa bile sadık kitle dışındakileri döndüremeyen, büyük umutlarla beklenip göz yaşlarıyla silinen *Eternal Crusade* ve *Eisenhorn: Xenos (ki çok iyi bir bilimkurgu romanıdır)* gibi oyunlar da vardı. Kalanların ciddi bir kısmı sıra tabanlı hayal kırıklıkları ve "Telefon için yaptık ama PC'den de kazanalım" oyunları oldu. Allah'tan bu lisansa sahip hemen her oyunun Space Marines -hatta Ultramarines- üzerine olması yeni nesil oyunlarla azaldı. Space Wolf ve Blood Raven *(gerçi DoW için yumurtlandı ama olsun)* gibi farklı Chapter'lara sahip oyunlar da gelmesine de geldi ama Xenos da görmek ister deli gönül. Kaldı ki üzerine onlarca kitap yazılan Horus Heresy gibi bir dönem var. Gönül az daha bekleyecek ancak *Battlesector* sayesinde Blood Angels ile şenlenecek.

"Onlar benim Space Marine'lerim ve onlar korku nedir bilmeyecekler."

- İmparator

Sıra tabanlı strateji *Battlesector*, Blood Angels Chapter'ını ve Starcraft'taki Zerg'lerin esin kaynağı Tyranid ırkını merkeze alarak konuya girdiğinden gözümde artı puan ile başladı. (Birkaç tane Sisters of Battle görevi bile var.) Baştan belirtmeliyim ki yapımcı doğrudan W40K masaüstünü ve romanlarını seven kitleyi hedef almış; bunun artı ve eksilerini hissettiriyor. Oyun masa üstü W40K deneyimine (tabii figürlerin boyanmasını saymazsak) mümkün



xx





xx

MINI W40K: BATTLESECTOR SÖZLÜĞÜ

Haydi W40K'ya yeni olanlar için genelden özele gidelim. İlk kez W40K okumaya başlayacaklar 30K yılındaki olayları anlatan Horus Heresy'nin ilk üç romanı ile başlayabilirler. Space Marines'i tanımak isteyenler meşhur Chapter'ların Omnibus serilerini okuyabilir. Serilerin arasında Horus Rising ve Eisenhorn gibi bilim kurgu türünde saygıdeğer yere sahip romanlar bulunmakta. Aşağıdaki tanımların amacı **Battlesector** oynarken kimi terimler arasında kaybolmamanızdır.

WARHAMMER40K: GamesWorkshop firmasının 1987'de sunduğu, figürlerinizi birleştirerek boyadığınız, 30-40binli yıllarda geçen karanlık fantezi-bilim kurgu evreni ve masa üstü sıra bazlı strateji oyunu.

SPACE MARINES: İnsanlığın koruyucusu, uzaylı ırkların (Xenos) düşmanı ve İnsanlığın İmparatoru'nun "Ölüm Melekleri". Büyük power armor'ları içinde, devasa cüsseleri ile korku saçan, liderleri (Primarch) İmparator'dan klonlanmış askeri gruplardır. (Önceleri Lejyon ve Horus Heresy sonrası 1000 askerlik Chapter'lar) Kaos tanrılarına kendilerini kaptıranlar Chaos SM olarak karşımıza çıkıyor.

İNSANLIĞIN İMPARATORU: Galaksinin en büyük psişik gücüne sahip kişi, İnsan İmparatorluğu'nun kurucusu. Kendinden klonladığı oğullarının yönettiği Büyük Sefer ile tüm Samanyolu'nu fethederken, oğullarından Horus'un kaosa kapılmasıyla ihanete uğramıştır. (Yıl 30K) Ölümsüz bedenini insanlığı korumak için harcayarak, sibernetik şekilde bağlı olduğu Altın Taht'a geçmiştir, 10 bin yıldır buradadır. Trilyonlarca insan (istemediği bir dini sistemle) kendisine taparak psişik gücünü beslemektedir. *(Kendisinin İmparator olmadan önce Anadolu'dan -tahmini Konya civarı- çıkma bir şaman olduğunu da ben ekleyeyim. Evet, koskoca İmparator'u etli ekmek yerken hayal edebilirsiniz artık. -Can)*

mertebe yaklaşıyor: Kendi ordunuzu kuruyor, yeni birimlerle genişletiyor ve sahaya elimizdeki puanlarla sınırlı olarak sürüyoruz. Bu oldukça zevkli bir Skirmish/Hot Seat ve çok oyunculu deneyimi yaşatıyor. Burada haritayı bilmek ve dengeli takımı oluşturabilmek önemli. Senaryo modu pek zor değil. Hatta sıra tabanlı uzmanıysanız bir kademe yukarıdan başlayabilirsiniz. Senaryo uzunluğu ise orta şeker. (~20saat) Görevler "Şu objeyi bul, şu vatandaşı koru, şu kapıları aç, kalanları temizle, İstiklal Marşı ve kapanış" tipinde. Eğlenceli, ama tekrar oynanabilirliği zayıf görevler. Ana görevi bitirdikten sonra illa ki haritayı da temizletiyor, bu da yer yer meeh dedirtiyor.

Hikâyenin sunuluşu DoW'a göre zayıf, kulaklar heyecanlı diyaloglar ve gözler güzel sinematikler arıyor. Yapay zekâ çok parlak değil ama iş bilen bir rakip ile (Hotseat, Multiplayer) sanal bir masa üstü deneyimi sunuyor. Multi modunda seçilen puan miktarına göre birimleri seçerek geniş bir haritanın kenarlarında başlıyoruz.

Belirttiğim üzere yapımcılar oyunu tasarlarken W40K külliyatını aktif takip edenleri hedef almış. Kimi detayları





MINI W40K: BATTLESECTOR SÖZLÜĞÜ

BLOOD ANGELS: 30K yılındaki ilk Lejyonlardan ve en büyüklerinden biri. İmparatoru korurken katledilen Primarch'ları Sanguinius'a yaktıkları ağıt, genetik bir dejenerasyonla birleşince Red Thirst adı verilen "düşmanın kanına arzu" lanetine dönmüştür. Daha ötesinde Black Rage laneti ile kamikaze Death Company moduna girebilmekteler. Deus Encarmine, Red Fury ve Sons of Sanguinius gibi güzel romanları mevcuttur.

TYRANID: Galaksinin kanseri, avcı böcek ırkı. Hive Fleet adı verilen devasa süper organizmalar halinde hareket ederler. Hepsi sinaptik şekilde Hive Mind'a bağlıdır ve üstün zekâ tarafından yönetilirler. Oyunda karşılaştığımız Hive Fleet Leviathan Terra'ya (Dünya) ilerlerken yolda oyunun da geçtiği Blood Angels'ın Baal sistemini kasıp kavurur. (Devastatition of Baal) Oyun, bu savaş sonrasında Baal'ın uydularında geçiyor.

ROBOUTE GUILLIMAN: En popüler chapter Ultramarines'in Primarch'ı. Ölümünden binlerce yıl sonra Kaos ve Xenos ordularını püskürtmesi için diriltilmiş, İmparator'un kılıcı ve sağ kolu olmuştur.

PRIMARIS MARINES: 31K yılında yüce Tech-Priest Cawl'ın çabaları ve R. Guilliman'ın emri ile, Space Marine geni üzerinden geliştirilen daha iri ve kuvvetli SM ve savaşın seyrini değiştiren grup.

INDOMITUS CRUSADE: Oyunda anılan, 42K yıllarında geçen, kaos güçleri, Ork ve Tyranid tehdidine karşı yapılan, R. Guilliman'ın yönettiği büyük sefer.

SISTERS OF BATTLE: İmparatorluğun dini kuruluşu Ecclesiarchy'nin emrinde, son derece bağnaz, kadınlardan oluşan bir askeri grup. Fanatizmleri ve bağlılıkları nedeniyle engizisyon tarafından sık sık göreve çağrılırlar.

TECHMARINE: Mühendis SM. Mars'ta makinanın yaşadığı acıyı hissetmeyi ve iyileştirmeyi öğrenirler.

DREADNOUGHT: "Bildiğin Mech ya" deyip geçmeyin. Savaşta ölümcül şekilde yaralanan SM'nin zihni ve geri kalanları siber-organik şekilde bu dev, hareketli lahidin içine yerleştirilir. Bu devasa robot artık onun bedeni ve yaşam destek ünitesidir. Dreadnought'lara Techmarine'ler gözü gibi bakarlar.

GEN-SEED: Bir SM'yi SM yapan süreçte kullanılan, gen terapilerinden ve cerrahi müdahalelere kadar her şey. 19 adet yapay ortamda geliştirilmiş ve insanüstü yetenek sağlayan gen tohumu, belirli bir süreçle SM'ye eklenmektedir.







xx

yakalamak için Indomitus Crusade veya Guilliman gibi isimlere aşina olmamız bekleniyor. Hikayedeki kahramanlar bu isimleri sıkça anıyor. Tabii, aşina olmayan oyun severler sudan çıkmış levreğe dönüyor. (Bunun için sizlere özet bir sözlük hazırladım.) Kahraman birimler seviye atlamıyor ancak görevleri tamamladıkça kazanılan puanlarla yetenek ağaçları açılabiliyor.

“Kanlı, cesur ve kararlı olun” -Blood Angels 10.Bölük

Oyundaki aksiyon yoğunluğunu belirleyen değer “momentum” olarak adlandırılıyor ve oynanan ırk ve sınıfa göre nasıl kazanıldığı farklılaşıyor. Örneğin Blood Angels Red Thirst adlı genetik bir mirastan mustarip. Bu lanet oyunda düşmanı vurdukça momentum kazanılması olarak yer buluyor. Blood Angel’ın çılgınlığı bununla son bulmuyor: Bu deli Chapter kafayı kırdı mı Black Rage’e giriyor, zırhlarını siyaha boyayarak Death Company adı altında ölüme gidiyorlar. Sisters hasar aldıkça (biraz sado-mazolar), Tyranid ise sinaptik liderleri kapsama alanındayken momentum kazanıyor. Momentum 100’e ulaştığında ise ek hareket puanı veya yeteneğin güçlenmesi (Surge) gerçekleşiyor. Overwatch modu ile seçilen bölgeden gelen saldırılara karşı tetikte olunuyor. Yukarıdan veya aşağıdan saldırmak, saldırılan düşmana mesafe, ateş açısı gibi etmenler başarı oranını belirliyor. Siper özelliği genellikle çalışıyor, bazen saçmalayabiliyor. Göreve gitmeden seçtiğiniz birimlerden elinizdeki sınırlı puanlara göre bir ordu kuruyorsunuz; cepheye fazlasını taşısanız bile puanınızdan fazlasını sahaya süremiyorsunuz.

“Hoş geldin Melek, sefalar getirdin” -Candan Erçetin

Battlesector’un seslendirme ve müzikler, W40K havasını vermekte başarılı. Yine de bir *Dawn of War 1-2* seviyesi değil tabii. Grafikler oldukça gelişmiş bir *Dawn of War 2* havası vermekte. Yalnız keşke arazi hasarla şekillenebilir tipte olsaymış. Kan, duman, barut kokusu (tamam bu yok), etrafta yığılan cesetler korkunç bir savaş alanını canlandırıyor.

Yapımcı tanıtım görselinde bir yıllık planlarını yeni taraflar, haritalar, turnuvalar, optimizasyon ve konsol sürümleri olarak açıklıyor. Muhtemelen sırası değişmekle birlikte Ork, Chaos SM (tarih çizelgesine bakılırsa Death Guard) ve birkaç chapter daha eklenecektir; zira DLC ekmek teknesi. Son söz olarak *Battlestar Galactica: Deadlock* ile saygı kazanan Black Labs, *Battlesector* ile de iyi iş çıkarıyor. Oyun mevcut hali ile gelecek vadeden, eğlenceli, Türkiye için uygun fiyatlı ancak eksikleri bulunan bir oyun. W40K sever değilseniz verdiğim puandan yarım çıkartabilir, hastası iseniz yarım puan daha ekleyebilirsiniz.

+

- W40K lore sevenler için tam dijital bir masaüstü
- Multi ve Hotseat modu çok eğlenceli
- Irklara göre değişken momentum ve surge konsepti
- Atmosferi güçlendiren seslendirme ve grafikler

−

- Yalnızca iki taraf (DLC’ler ile soyulmaya mahkumuz)
- Görevler çizgisel, yapay zekâ saçmalayabiliyor
- Hani Tyranid campaign’i?
- Sinematik ve ara sahne eksikliği

7.5



Son Karar

Masaüstü hissiyatını verebilen, son zamanlarda çıkan güzel W40K oyunlarından biri.

TÜR: Sıra Tabanlı Strateji | **YAPIM:** Black Lab Games | **DAĞITIM:** Slitherine Ltd. | **YAŞ SINIRI:** 16+
FİYAT: 61TL (Steam), 69TL (Epic Games)



GHOST OF TSUSHIMA DIRECTOR'S CUT

Katanaları duvardan indirme vakti...

EREN ERYÜREKLİ

Geçen yılın en büyük sürprizlerinden birisi kimsenin öyle çok da heveslenmediği ve Japonya'da geçen Assassin's Creed'den fazlasını beklemediği Ghost of Tsushima'nın beklentilerin üstünde bir başarı sergilemesiydi. Görselliğiyle bizi kendine aşık eden yapım özellikle katana kullanımının zevki ve insanı yormayan açık dünyasıyla oyunculara farklı deneyim sunabilmişti. Arada tabii PS5 çıktı ve Sony'nin yeni ve havalı stratejisi Director's Cut akımının ilk temsilcisi olma onuru da bu oyuna nasip oldu (Spider-Man karmaşık bir satış stratejisiyle bu fırsatı kaçırmıştı). Peki bu versiyonda bizi neler bekliyor, neler değişmiş, neler aynı kalmış ve en önemlisi de İki Adası bize ne gibi sürprizler hazırlamış birlikte bakalım sevgili Oyungezerler.

Samuraylık Kolay İş Değil

Çok çok kısa İki Adası öyküsünden bahsetmek gerekirse çeşitli olaylar sonucunda buraya düşen ve "Kartal" ismindeki yeni bir Moğol lideriyle yüzleşmek zorunda kalan Jin Sakai yine odağımız. Bu seferki düşman onu daha çok mental olarak zorlayacak ve geçmişinin hayaletleri, lakabı "Hayalet" olan kahramanımızın yakasına yapışacak.

Bu yeni öyküde en sevdiğim nokta öyle alelade bir yan macera gibi durmayıp ana oyundaki öyküde karanlık kalan kısımları detaylandırıp bana ilk başta fazla düz gelen Jin Sakai karakterini derinleştirmesi oldu. Hani bunu yalnızca hikâye kısımlarında da yapmıyor oyunumuz. Adada gezeceğiniz her nokta, yapacağınız her yan etkinlik ve konuşacağınız her kişi bu derinlikte pay sahibi. Attığımız her adım



Oyun güzeldi zaten, şimdi doğal afet olmuş



Kâm Kimdir?

Oyuna eklenen yeni düşman birimlerinden birisi de Kâm yani Şaman. Eski Orta Asya kültürlerinde yaygın olarak gördüğümüz şamanların toplumdaki görevleri arasında büyü yapmak, geleceği görmek ve doğal tedavilerle hastaları iyileştirmek vardır. Oyunda ise direkt olarak savaşa katılıp diğer düşmanlara daha saldırgan ve güçlü olma özelliği veren Kâm'lar bir nevi buff atıyorlar ve bu da onları mücadelelerde öncelikli hedefiniz konumuna getiriyor ister istemez. Savaşa girişmeden uzaktan tüf tüfle zehirlemekse gayet iyi bir yöntem onlardan kısa yoldan kurtulmak için.

bir anıya dokunup ilmek ilmek Sakai Jin karakterinin zengin ve bol renkli desenlerini dokuyor ve bu desenler doğrusuyla yanlışıyla karşınızda apaçık duran bir karaktere dönüşüyor sonunda. O yüzden benim önerim yaklaşık 4 saat süren hikâye içeriğinin yanında muhakkak en ufak kuytuya bile girip çıkıp bu zengin içeriği görmeniz yönünde.

Eğer oyunu ilk defa oynayacaksanız bu söylediğim ana harita için de geçerli ama İki Adası'nı keşfetmek bambaşka bir deneyim olmuş. Böyle anlamlı içeriklerle dolu açık dünyaya canım kurban. Yapımcı Sucker Punch belli ki ana oyuna gelen eleştirileri dinleyip doğru dersler çıkartmış ve bu dersler yeni bölgede gayet iyi uygulanmış. Özellikle hayvanları sevmenizi sağlayan yan etkinlik ve mini arena favorilerimden oldu rahatlıkla.

Bakmalara Doyamadım

Ana oyunda en sevdiğim özelliklerden birisi de oyunun muhteşem bir sanat yönetimiyle kotardığı manzaraları olmuştu; insanın baktıkça bakası geliyor, fotoğraf çekmeye doyamıyordunuz resmen. Zaten yıl içerisinde aktif olarak devam eden fotoğraf modu paylaşımları da bu özelliğin kullanıcılar nezdinde de karşılığını bulduğunu gösteriyordu. Dolayısıyla İki Adası, Tsushima fotoğrafçılarının sevinçten ağzını kulaklarına vardıracak. Zira yeni mekanımızın manzaraları ve denizden batan güneşi yine o denli güzel ki bazı anlarda sadece durdum ve doğanın akıp gitmesini seyrettim; rüzgâr hem



Eskiden kediler yılan zehrini böyle emip tükürürlerdi. (Yalan tabii. N'apıyon olm koluma?)





İki Adası'nın Tarihteki Rolü

Günümüzde daha çok geniş plajları ve leziz tarım ürünleriyle meşhur olsa da İki Adası'nın tarihi epey eskilere dayanıyor ve Japonya'nın en eski yerleşim birimlerinden birisi. Moğol istilalarında oyundaki kadar bir yeri olmasa da özellikle kültürler arası etkileşimde Çin, Kore ve Japonya'nın tam ortasında olmasından dolayı hep bir geçit görevi görmüş, tatile giderseniz pişman etmeyecek enteresan bir yer burası.

Efsane bir tecrübe için Japonca seslendirme ve Türkçe alt yazıyla oynayın!

kulaklarımı sakin bir edayla yalayıp geçiyor hem de ellerimde o bilinmez dokunuşunu bırakıyordu artık, güneş gözlerimi kamaştırsa da onun bulutlara verdiği bin bir rengin coşkusu içimi yine yaşam sevinciyle dolduruyor ve İki gecelerinin solgun dolunayı uykuya davet ediyordu savaştan yorulmuş bedenimi.

İşte böyle üzerine şiir yazılası, dörtlük düzülesi ve (doğal olarak) haiku söylenesi bir güzelliği var oyundaki doğanın ve tasarımcılar kendilerini pek de tekrar etmeden oyunculara yine harika manzaralar sunmuşlar. Özellikle İki Adası'nın gemi batıklarıyla dolu kumsallarında inanılmaz fotoğraflar çekebilirsiniz benden söylemesi Tsushima İnstagramcıları.

PS5 reis, sende durumlar nasıl?

Gelelim işin en parlatılan yönlerinden biri olan PS5'in oyuna kattığı özelliklere. Oyunun yüklemeleri normal şartlarda hızlıydı biliyorsunuz, şimdiyse haritanın bir ucundan bir ucuna, hatta İki'den Tsushima'daki bir noktaya bile gitmek 2-3 saniyeye düşmüş, daha ben başımı kaşıyamadan bir bakıyorum gelmek istediği noktaya varmışım bile. 4k 60fps'de oyunun gürül gürül aktığını zaten söylememe gerek yok, oyuna şimdilik bir ray-tracing desteği gelmemiş ama zaten bu denli güzel gözüken bir oyunda buna ihtiyaç var mı onun yargısını size bırakıyorum.

3D Audio özellikle kulaklıkla oynarken kesinlikle dünyayı çok daha iyi algılamamızı sağlamış ki ben çatışmalarda göremediğim noktalardan gelen düşmanları sesler yardımıyla rahatlıkla tespit edebildim. Ama arkadaşlar o DualSense kullanımı nedir öyle!? Hadi ok atarken yayın gerilimini hissetmeye alıştık da (ki onda bile diğer oyunlardan daha gerçekçi bir his mevcut) atımızın hızına, bastığı yere, rüzgârın şiddetine ve hatta katanamızı kınına geçirirkenki minik tıkırtıya kadar her şeyi hissettirmeyi başarmışlar. Ben açıkçası bu kadar beklemiyordum ve savaşların bu sayede eğlencesinin artmasından da bahsetmiyorum bile.

Ve en önemlisi de Sony nihayet oyunun PS4 versiyonunu indirmeden eski kayıtlarımızı PS5 versiyonuna aktarmamızı sağlayan muhteşem(!) teknolojiyi icat edebilmiş, artık diğer oyunlarda da kırk dereden su getirmeden kayıtlarımızı

Legends (Destan) Modunda Son Durum

Sucker Punch'ın oyun çıktıktan sonra ücretsiz sunduğu ve çok sevilen Legends modu Director's Cut versiyonuyla kendine yeni hayranlar kazanmanın dışında geri dönüşlerden de epeyce ders çıkartarak geldi. Bu derslerden en büyüğü tabii ki Survival modunda dengelerin yeniden ele alınmasıydı ama eklentiler bununla sınırlı kalmayacak tabii ki. Yeni Rivals oyun modu iki takımı karşı karşıya getirecek ve önde giden takım diğerine lanetler atıp kazanmak için avantajı elinde tutmaya çalışacak ki bunu da karşısına hordalarca düşman gelirken yapmaya çalışacak. Ayrıca 3 Eylül'den itibaren dileyenler Legends modunu ana oyundan ayrı bir şekilde satın alabilecek. PS4 ve PS5 oyuncularının beraberce bu moda girebileceklerini ve 1 Ekim'e değin her hafta yeni güncellemelerle oyunun gelişeceğini de ekleyelim.



aktarabilirsek sevinirim sevgili Sony. Bu yenilikler zaten oyunu baştan oynatır ama sadece İki Adası'nı oynamayı düşünüyorsanız bile duyularınızı her yönden sarmalayan bir deneyimle karşılaşacağınızı net olarak söyleyebilirim. Hani oyundaki sakeleri de tadabilseydik deneyim son noktasına ulaşırmış öyle diyeyim. PS5'in gücü oyuna yeni bir kan can katmış bu kesin.

Ruhum Huzura Erdi

Bu oyuna ben doyamıyorum arkadaş ki İki Adası da rüzgâr gibi geçip gitti elimden tutamadım. Artık bir New Game+ mı açarım, Eylül'de büyük bir güncelleme alacak olan Legends modu mu kasarım bilmiyorum ama Ghost of Tsushima'nın neden bu kadar tuttuğunu hatırlayıp hiçbir dakikasında sıkılmadan oynadım yine oyunu. Ana oyunda çokça eleştirilen Japonca konuşmalardaki dudak senkronu ve opsiyonel olarak konulan düşmanlara kilitlenebilme özelliği gibi küçük ama dikkate değer yenilikler de güzel olmuş doğrusu.

Eksi olarak belki biraz daha fazla arena mücadelesi ve ek zırh olabilirdi diyebilirim, daha fazla yan aktivite veya doyamadığım için daha uzun hikâye talep edebilirim ama bunlar da sadece yazmam gerektiği için yazdığım eksiler. Yoksa oyun zaten olabileceğinin en iyi haline getirilmiş, mis gibi cilalanıp önümüze koyulmuş. Bir kez bir hata yüzünden oyunu önceki kaydettiğim noktadan almak durumunda kaldım ve bir kere de oyun çöktü ama onlar da çıkışta düzeltilebilecek bir pürüzler zaten.

Oyunu ilk kez oynayacak PS5 sahipleri bu sürümle zaten ihya olacaklar onlar düşünmeden alsınlar, eski oyun sahipleri de makul bir miktara bu sürüme yükseltebiliyorlar zaten oyunu, onlar için de yeterince yenilik mevcut Director's Cut versiyonunda. Sony bu tek kişilik macera oyunlarının kitabını yazmaya devam ediyor, yeni konsolunda da yolları açık olsun diyorum. Hadi bu yıl biraz sallantıda geçti ama ben asıl 2022'de önümüze sunacakları harikaları beklerken heyecanlanmaktan kendimi alamıyorum, dolayısıyla Sony reis daha iyisini yapana kadar eldeki en iyisi yine bu.





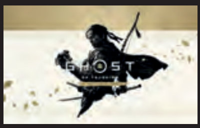
+

- Oyun görsel açıdan iyice coşmuş, bakmaya doyamıyoruz.
- Dual Sense oyuna bambaşka bir boyut katmış
- İki Adası'nın ek içerikleri gayet doyurucu
- Öykünün daha kişiselleşmesi çok yerinde bir tercih olmuş
- Yükleme süreleri zaten kısaydı şimdi uçuşa geçmiş
- Bu sefer sıkıcı yan öykülerle uğraşmıyorsunuz
- Düşmanlara kilitlenebilmek harika olmuş

−

- Normal oyunu bitirenlere İki Adası yine de kısa gelecektir
- Biraz daha fazla gizli zırh ve düello olabilirdi

9



Son Karar

İki Adası'nın sırlarla dolu muhteşem coğrafyası ve yeni öykü PS5 geliştirmelerini de peşine katarak bu paketi almaya değer kılmış

TÜR: Aksiyon/Macera | **YAPIM:** Sucker Punch | **DAĞITIM:** SIE | **DİJİTAL İNDİRME:** 600 TL (PSN), (DC Sürüm Yükseltme 189 TL) | **YAŞ SINIRI:** 18+



KING'S BOUNTY II

Bitmedi bozulmayanı tamir etme isteğiniz...

CAN ARABACI

"Neden ki?"

Bakın, *King's Bounty II*'nin cevaplaması gereken en önemli soru bu. Elinizin altında King's Bounty gibi müthiş ve kadim bir marka var. Bundan 14 sene önce nefis bir yeniden yapımı gelmiş; üzerine o kadar sevilmiş ki tonla ek paketi falan çıkmış. Oynanış deseniz başına oturanı zorla ekran başından kazımak gerekiyor. Hikâye ve evren deseniz hem eğlenceli bir yanı var hem de fantastik; tam kıvamında. Aradan yeterince vakit de geçmiş, serinin yeni oyunu için ortam müthiş müsait. Yıldızlar bu kadar peş peşe sıralanmışken ve iyi bir devam oyunu yapmak için fırsat varken *King's Bounty II* kesin müthiş bir oyun olmuş olmalı, değil mi?

Dürüst olayım, ilk videolarını ve haberlerini duyduğum gibi önce bir yükselip sonra da "Hmm, bu pek de King's Bounty gibi durmuyor?" diye şüpheyle kaşlarımı kaldırmış olsam da oyuna karşı temkinli bir merak duymaya devam ettim. Tür değişimleri her zaman kötü olacak değil ya? Varsın izometrik harita olmasın, kahramanlarımız atlarına zamklı olmadan özgürce köyleri, kasabaları gezebilsinler. Daha "rol yapma" odaklı bir oyun olsa fena mı olurdu King's Bounty hem? Olmazdı tabii. Ama olmuş ne yazık ki. Çok fena olmuş hem de.

Gelen gideni aratırmış

King's Bounty II'nin daha RYO olmak için bir çabası olduğu çok ortada. Başta üç karakterden birini seçiyorsunuz. Bu karakterlerin çok ufak tefek değişen tepki diyalogları dışında ciddi bir hikâyesel farklılığı yok. İşte savaşçı dediğinin bileği kuvvetli olur, büyücü dediğin biraz daha çelimsiz olur ama büyüleriyle yakar, yıkar ve dondurur, paladin'in vurduğu yerde gül biter çünkü healing büyüsüyle vurmuştur gibi bir mantığı mevcut. Ama günün sonunda sonuca baktığınızda hangisini seçerseniz seçin öyle oynayışınızı değiştirecek bir fark söz konusu değil. Hal böyle olunca serinin izometrik kamerasını daha derin bir RYO olma vaadiyle kenara itmiş olan *King's Bounty II* hayata 1 – 0 yenik başlamış oluyor. Çünkü bu haliyle gayet sığ ve sıkıcı RYO elementlerini taşıyabiliyor omuzlarında.

Hız kesmeden gömmeye başladım ama aslında savaşlarda falan eski King's Bounty'lerin tadını yoğun bir şekilde almak mümkün. Birim sayıları öyle öncekiler gibi "Civar köyleri topladım da geldim!" seviyesinde değil, bu sefer az olsun ama öz olsun mantığı benimsenmiş. Aktif ordunuzda 5 farklı birimden taşıyabiliyorsunuz, o birimlerden de ne kadarını savaşa katabildiğiniz tamamen Liderlik yeteneğinize bağlı. Onun dışındaki tüm birimler rezerve havuzunuzda birikiyor, oradan istediğiniz zaman çağırabiliyorsunuz. Taktiksel açıdan savaşlar zaman zaman oldukça zorlayıcı olabiliyor; oturup düşmanınızı ve yeteneklerinizi, savaş alanını analiz etmeniz ve en iyi nasıl karşılık vereceğinizi düşünmeniz gerekiyor sıklıkla. Serinin bu açıdan özünün korunmuş olması sevindirici, zira savaşlar genel olarak keyifli. Ama burada da iki farklı sıkıntı var: İlki, savaşların sayısı özellikle başlarda çok az; oyunun ilk saatlerini sağa sola koşturarak geçiriyorsunuz daha çok. İkincisiyse savaşların zorluğu çok dalgalı bir şekilde gidiyor ve oldukça dengesiz. Eğer çılgınlar gibi yan görev kasıp seviye atlamadıysanız, Liderlik yeteneğiniz güdük kaldıysa bir anda

Hangisi yumurta, hangisi tavuk?!

Çoğu oyuncu 2008 yılındaki "The Legend"ı hatırlasa da King's Bounty serisi aslında çoook daha eskiye, 1991 yılına kadar uzanıyor. New World Computing'in geliştirdiği orijinal King's Bounty daha sonra yine çok bildiğimiz ve çok sevdiğimiz başka bir seriye de ilham olmuştur hatta: *Heroes of Might and Magic*. King's Bounty'nin baş tasarımcılarından Jon Van Caneghem'in imzasını taşıyan iki serinin de birbiri üzerinde büyük etkisi vardır o yüzden.

Bundan 10 küsur sene önce ikinci baharlarını yaşamakta olan HoMaM ve King's Bounty serilerinin günümüzde unutulmaya yüz tutmuş olduklarını görmek çok üzücü bir yandan tabii. Umalım da King's Bounty II bu tökezlemeyle Heroes'un kaderini paylaşmak yerine özünü kucaklayıp eski ihtişamına geri dönmeyi başarsın önümüzdeki yıllarda.



Karakter modellerinin aksine çevre tasarımları gayet göz okşayan bir yapıya sahip



Büyücü olarak başlayan Katharine dövüşlerde çok zayıf başlasa da büyüleri iyi kullanabilirseniz gidişatı kolaylıkla değiştirebiliyor.



kendinizi rakip ordu tarafından yerde tekmelenirken bulmanız olası. Ha, bir yerden sonra oyunun "Yenmen imkânsız!" dediği ve düşmanın hile yapar gibi "Aa, bir tur daha!" diyerek oynadığı savaşlardan galip ayrıldığım da oldu. Zorluk mevzusu ince bir ayar tutturmuş değil kısacası, uçlar arasında sarkaç gibi sallanıp duruyor genelde.

Adım başı savaş yok ama ne var? Yan görev. Oyun size görece aciliyeti olan bir ana görev kilitliyor. Prens sizi ayağına çağırıp "Magefactory'de ne biçim olaylar dönmüş! İhanet, entrika… Hepsi var! Tez araştırıp çözüle!" diye salıyor krallığa. Siz "Magefactory neredeydi ya?" diye aranırken "Tavuklarımı çaldılar, yetişin komşular!" diyeni mi ararsınız, "Druid kardeşimle küstüğümüz için totemimi çaldı. Bir el atıversene be duruma!" diyen mi… Tamam, ben de yan görev yapmayı severim ama üç değil, beş değil yahu! Birini yapmaya gidiyorsunuz, matruşka gibi içinden üç tane daha görev çıkıyor. Onları yapmaya çalışıyorsunuz, onların da içinden ikişer tane çıkıyor. Böyle böyle derken bir gün bir ulak beni yolda durdurup da "Prensin iş ne oldu?" diye sorduğunda gafil avlanıp "Hangi Prens?" diye soracağım diye geriliyorum inanın…

Dört element

Hem RYO sekanslarında hem de dövüşlerde oldukça mühim olan bir "mantalite" mekaniği var. Yaptığınız görevlerde yaptığınız seçimlere göre bu mantalitelerden bazılarına puan kazanmaya başlıyorsunuz. Genellikle seçimler zıt iki mantaliteden birine yönelik oluyor. Düzen ve Anarşi, Güç ve İncelik yani. Halledilmesi gereken bir mevzuyu "Kimi dövüyoruz?" mantığıyla çözüyorsanız Güç, "Gidip bir konuşalım bakalım, neymiş dertleri?" diye çözüyorsanız İncelik kazanıyorsunuz. Bir yerden sonra bir mantalitede belli bir eşiği geçtiğinizde karşıt görüşün seçeneklerini otomatik olarak reddediyor. Aynı zamanda seviye atladıkça kazandığınız yetenek puanlarını dağıtırken de yine bu mantalitelere ne kadar kendinizi adadığınıza göre yetenekler açıyorsunuz, o açıdan da önemli. Bir de ordunuzu ilgilendiren bir yanı var bu sistemin: Oyundaki her birim, bu dört mantaliteden birine karşılık geliyor ve farklı ideolojileri birleştirmeye çalışırsanız moralleri bozulduğundan savaşta bazen donup kalıyorlar ya da direkt turlarını oynamayı reddediyorlar. O yüzden eğer farklı mantaliteden orduları karıştırmak istiyorsanız yetenek ağacından bu konudaki dezavantajları azaltan yeteneklere yatırım yapmanız gerekiyor. Özünde güzel ve ilginç bir sistem olsa da genelde o şekilde karma ordu yapmaya gerek duymadan tek tip ordu yaparak da rahatça ilerleyebiliyorsunuz tabii.

Bu aslında tam olarak oyunun geneline yayılmış bir durum. King's Bounty II ardında güzel bazı fikirler barındıran bir oyun. İncelerken genelde negatif yanlarına odaklanmış olsam da oynarken gayet keyif aldığım anlar da az buz değildi. En büyük falsosu seriyi olmadığı bir değişikliğin içine zorlarken bunun faydasından çok zararını görmesi olmuş. Böyle olunca da King's Bounty'nin devamı umuduyla kendine çekmeyi başardığı kitlenin beklentilerinin ağırlığı karşısında eziliyor ne yazık ki. Başka bir isimle, daha özgür bir şekilde yapılmış olsa belki de parlak fikirlerinin daha fazla ışıldama şansı bile olabilirdi. Ancak bu haliyle ne yazık ki serinin adına yakışmayan ortalama bir oyun olmaktan öteye gidemiyor.



Sağa sola serpiştirilmiş çözmesi çok da zor olmayan bulmacalar oyunun genellikle parlayan yanlarından.

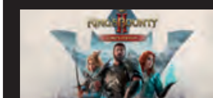
+

- Savaşları keyifli ve orijinal ruhu koruyor
- Müzikleri güzel
- Mantalite sistemi ve etkileri ilginç
- Güzel mekân tasarımlarına sahip
- Bazı bulmacaları çözmesi keyifli

–

- RYO kısmı derin olmaya çalışmış ama sığ kalmış
- Yan görevlerin üzerine oyun inşa etmişler
- Karakter modelleri 10 yıl öncesine ait gibi duruyor
- Karakter kağnı gibi ilerliyor, atı da hiç koymasalar da olurmuş
- Serinin eğlenceli ve karanlık mizah anlayışından eser yok

6



Son Karar

Canınız King's Bounty çekiyorsa gidip The Legend ve ek paketlerini oynamak hâlâ yapabileceğiniz en iyi şey ne yazık ki.

TÜR: Sıra Tabanlı Strateji / RYO | **YAPIM:** 1C Entertainment | **DAĞITIM:** Prime Matter
DİJİTAL İNDİRME: 250 TL (Steam), 530 TL (PSN), 170 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+

ROAD 96

Bütün yollar demokrasiye çıkar.

ALİ SEZGİN

Road 96 muhtemelen ülkemiz gençleri için oynaması zor bir oyun olacak. Road 96'nın hayali ülkesi Petria'nın içinde bulunduğu durum, çevremizde yaşanan olaylara ne yazık ki rahatsız edecek şekilde çok benziyor. Türkiye'de genç olmak mı yoksa Petria'da genç olup kendini yollarda bulmak mı daha iyi bilmiyorum ama iki şekilde de önümüzde zorlu ve yorucu bir yol olduğu kesin.

1996 Petria'sı, satılmış polisleri, yol kenarı yemek yerleri ve kasetçalarlarıyla Türkiye'den çok Amerikan-vari bir ülke gösteriyor. Burada anlatılanların çoğunu kendi ülkemizde olmasa bile komşu ülkelerde defalarca gördük. *(Bunu da mı Yunanistan'a iteliyoruz? -Can)* Ülkenin başında her fırsatta yalan söyleyen, medyayı ele geçirmiş ve gençleri bir tehdit olarak gören bir despot geliyor. Hayatlarından endişe eden genç nüfus da bazen otostop çekerek bazen de kaçak olarak seçim gününden önce ülkeden kaçmaya çalışıyorlar. Road 96'da tek bir karakteri değil de sayısız karakterin yaşadıkları bu macerayı görüyoruz ve birden fazla karakterin yolculuklarının tümleşik etkisi üzerine oluşturulmuş.

Road 96'nın belirli bir hikâye örgüsü yok. Tek bir döngüde belirli karakterleri hiç görmeyebilir veya farklı şekillerde karşılaşabilirsiniz. Ben ilk karakterimde satılmış gazeteci Sonya'yla uzunca bir limuzin yolculuğu yaparken, diğer karakterim ise kendini Sonya için "mecburen" kameramanlık yaparken buluvermişti. Oyundaki çocukların tahmin edebileceğiniz üzere kaçarken beraberinde götürebilecekleri pek paraları yok. Yemek, kalacak yer falan da hak getire… O yüzden yol boyunca bulabildiğiniz bütün kaynakları iyi-kötü kullanmanız gerekiyor. Sınıra gidene kadar insanlarla iyi ilişkiler kurmak, gerekirse çalmak ve yalan söylemek dahil her şeyi yapmak gerekebiliyor. Elbette bu durum biraz da şansa bakıyor. Tam karnınız tokken, bir polis tarafından dövülebiliyor veya alakasız bir trafik kazasına karışabiliyorsunuz.

Boşuna yolluk demiyorlar

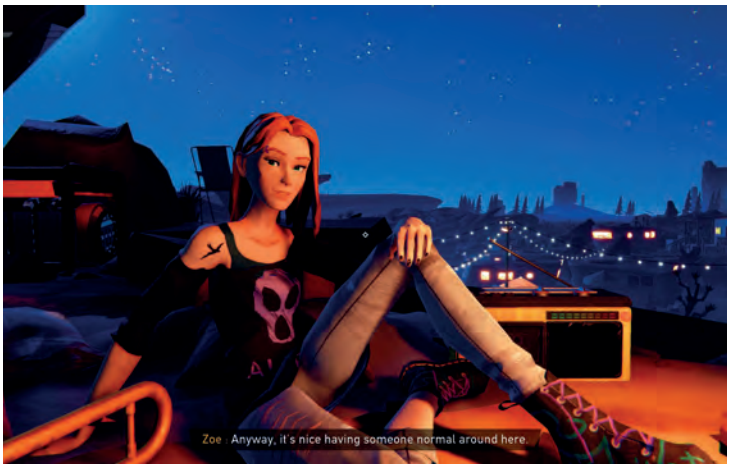
Road 96, Twelve Minutes gibi zamanın sürekli olarak tekrar ettiği bir oyun değil buna rağmen aynı yoldan birden farklı karakterle geçtiğimiz için yol üzerinde benzer karakterleri farklı şekillerde görebiliyoruz. Bazen onlara yardım ediyor, bazense onlardan kaçıp olabildiğince çabuk devam etmeye çalışıyoruz. Yol boyunca iyi kalpli kamyonculardan kanun kaçaklarına, şerefsiz polis memurlarından, çocuk deha hacker'lara kadar tonla farklı karakter sunuyor oyun. Bu yan karakterlerin her birinin farklı öyküleri var ve her yeni karakterde o öykünün farklı bir noktasına tanıklık etmiş oluyorsunuz. Elbette verilen kararların ve cevapların da önemi büyük. Bu yolculara vereceğiniz her cevap, onlarla atılacağınız maceralarda yapacağınız tercihler seçimin kaderini de belirliyor olacak.



Oyunda karakterleri tekrar tekrar göreceğiniz için söylediklerine dikkat edin.

Sınırı geçmek için zaman geçtikçe ekstra efor harcamak gerekiyor. Bunun içinde hem belirli eşyalara sahip olmanın hem de iyi dinlenmiş olmanın faydası olabiliyor. Örneğin yeterince yemeyen ve dinlenmeyen bir karakter nefes detektörleri açık olduğu süre boyunca nefesini tutarak saklanamıyor.

Road 96, tanıdık yüzlerin beni farklı şekillerde beklediği, sürekli olarak oynamak istediğim bir oyun oldu. Tabii bir Roguelike değil, dolayısıyla karakterler hakkında her şeyi öğrenince bitiyor. Buna rağmen bu karakterlerle ilgili olabilecek her şeyi öğrenmek ve onlarla biraz daha takılabilmek için kendimi Road 96'ya tekrar tekrar atacağımdan hiç şüphem yok.



+

- Yol üstünde sürekli olarak değişen maceralar
- Oyunun güçlü politik duruşu
- Empati kurmaya zorlayan hikayeler
- İlginç aktiviteler

–

- Türkiye'de yaşayan bir birey için fazla depresif
- Hikayeler çok kopuk olabiliyor

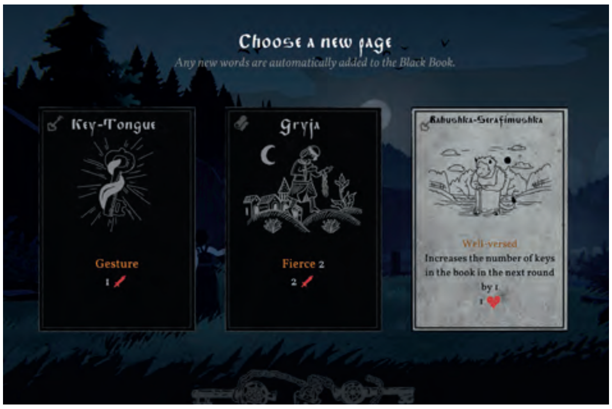
8



Son Karar

Road 96 özellikle ülkeden umudunu kesmiş insanların oynaması gereken bir oyun. Ülke olmasa bile fark yaratabilecek insanların varlığını hatırlamak önemli.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Digixart | **DAĞITIM:** Digixart | **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL (Steam) 20$ (Eshop) | **YAŞ SINIRI:** 16+





Bir de yetmez iki tane, ver ver ver ver...

BLACK BOOK

Açtırmayın bana bayramlık kara kitabımı!

ESER GÜVEN

Siz normal insanlar kara kitabın güçlerini anlayamazsınız; biz Koldun'lar da size açıklama yapmak istemeyiz zaten. Başınıza gelen o kötü olayların sebebinin Chort olduğunu bilirsiniz ama elinizden bir şey gelmez, tıpış tıpış kapımıza gelirsiniz yardım dilenmek için. Siz normal insanları pek sevmem ben, işiniz düşmese canavarmışız gibi bakarsınız bize.

Ama neyse, yine iyi günümdeyim. Madem Black Book öğrenmek istiyorsunuz, anlatayım size biraz. Slay the Spire gibi bir kart oyunu düşünün, savaş mekanikleri tamamen bunun üzerine. Gerisi ise Rus halk hikayelerinden, inanışlarından, Rus cinlerinden, batıl inançlarından beslenen nefis bir hikâye. Koldun da denen büyücülerden biriyiz ve ölen eşimizi hayata geri döndürmek için Kara Kitabı açıyoruz. Gerisi milletin başına Chort (iblis) salmak, sıklıkla ahlaki kararlar vermek, iyi ile kötü, ya da kötü ile daha kötü arasında seçimler yapmak ve kötü kalpli şeytanları destemizi de kullanarak bertaraf etmek…

Black Book grafik tarzı olarak düşük poligonlu çizimleri benimsemiş ve ben bunu oyunun türüne çok yakıştırdım. Mekân çizimleri gayet güzel, şeytanlar birbirinden çeşitli, yaramaz Chort'lar ve yol arkadaşlarımız gayet sempatik. Kart çizimleri çok sade ve amaçlarını da güzel anlatıyorlar.

Oyunun başında deste seçeneği biraz kısıtlı gibi gelse de ortalara doğru öyle bir açılıyor ki kartları seçmekte zorlanmaya başlıyorsunuz. Aynı The Witcher'da olduğu gibi burada da tam teşekküllü bir kart oyunu da var, orada Gwent'ti, burada da Rusya'nın yerel bir kart oyunu olan Durak öğreniyoruz. Yani bir yandan Black Book kartları, bir yandan da iskambil kartlarıyla tüm kart ihtiyaçlarımızı karşılıyor kendisi.

Black Book'ta görevler arasında beklerken sizden yardım isteyen köylülerle ilgilenmeniz, yanınızdaki iblisleri yaramazlık yapmaları (ekinleri yemek, çocukları korkutmak vs) için göreve yollamanız (yoksa sıkılıp size zarar veriyorlar), oyunun lore'unu iyi takip edip size sorulan sorulara doğru cevaplar vermeniz (ve bu sayede bonuslar kazanmanız) gerekiyor. Yani oyun tekdüzelikten sıyrılmak adına oynanışı çeşitlendirmiş ve bu da daha zengin bir içerik sağlamış.

Oyunun Rusçası gayet güzel ama İngilizce seslendirmeyle oynayayım derseniz özellikle vurgu ve tonlamalarda yer yer hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz. Düşük bütçe bu noktada göze çarpıyor, bazı kişilerin kaç farklı karakteri seslendirdiğini bile tahmin edebiliyorsunuz.

Rus kültürüne, Rus folkloruna ilgi duyuyorsanız Black Book'u kaçırmamanızı öneririm. Zor bir oyun değil ama halk hikayelerine dair o kadar zengin şeyler öğretiyor ki daha fazlasını öğrenmek için oynamaya devam ediyor insan.



Oyunun terimler sözlüğü size tek başına Rus hikâyelerini öğretecek derecede kapsamlı

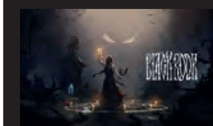
+

- Anlattığı hikâyeler gerçekten de ilgi uyandırıcı
- Sade grafik tarzı oynanışı başarılı biçimde tamamlamış
- Durak oynaması eğlenceli ama başarılı olması pek zor
- Oyun haritası gerçek dünyayı temel alıyor
- Yeterli sayıda yan görev ve uğraşı var

−

- İngilizce seslendirmelerin çok başarılı olduğunu söylemek güç
- Arada elle kayıt almazsanız otomatik kayıt yüzünden geri dönmeniz zorlaşıyor,
- Bazı kartların ne işe yaradığını çözmek zor

7



Son Karar

Rus folkloru oyunlarda pek değinilmeyen bakir bir alan. Black Book bu alanda çok güzel top koşturmuş, keyifli ve iyi düşünülmüş bir kart oyunuyla karşımıza çıkmış

TÜR: Kart Oyunu / Macera | **GELİŞTİRİCİ:** Morteshka | **YAYINCI:** HypeTrain Digital | **FİYATI:** 40 TL (Steam)

Civilization'un tahtı az kalsın sallanıyordu!

HUMANKIND™

YUNUS EMRE BAKİLER

Belirli bir alana, sektöre veya piyasaya adınızı yazdırabilmiş olmanın, piyasanın diğer tüm aktörleri için ağır bir bedeli var. Oyun sektöründe buna çok rastlarız- bir DVO çıktığı zaman çok uzun bir süre kıyaslandığı ilk ve tek oyun *World of Warcraft*'tı. Bir nesil FPS'leri *Doom* ve *Half-Life*, gerçek zamanlı strateji oyunlarını *Age of Empires 2* ile kıyasladı. Sıra tabanlı tarihi strateji oyunlarında bu kutup yıldızı uzun bir süredir *Civilization*. Altıncısına içerik üretiminin sonlandığı, yedincisinin haberlerini piyasanın merakla beklediği bu oyun serisi en az yirmi beş yıldır standardı belirliyor. Öyle ki sıra tabanlı olmayan veya oyun içi mekanikleri ile ayrışan *(Total War* veya *Europa Universalis* serileri gibi) tarih oyunlarının bile bazen *Civilization* serisinden farkları ile anlatıldığını görüyoruz.

Humankind işte tam bu noktada piyasaya *Civilization* mekanikleri ve sistemini temel alıp, bazı temel noktalarda ayrışarak öne çıkmayı hedefleyen bir sıra tabanlı tarihi strateji oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Yapımcısı Amplitude Studios'u strateji oyunu takipçileri *Endless Space* ve *Endless Legend*'dan hatırlayacaklardır. Genelde tarihi strateji oyunlarında tek bir medeniyetin (hatta bazen, *Crusader Kings* örneğinde olduğu gibi, tek bir ailenin) hamiliğini üstleniriz; maceramız hangi krallık ile başladıysak onun hikâyesi ile sonlanır. *Humankind* farklı bir yaklaşım ile geliyor: Bir medeniyetten çok bir medeniyetler birliğinin, oyunun adı ile "insanlığın" hikayesini oynuyoruz; çünkü yönettiğimiz medeniyet çağlar ilerledikçe değişebiliyor.

"En iyi insanlar dahi diğer tutkuları geçtiğinde ün sahibi olmaya meraklıdır" -Tacitus (MS 110)

Oyuna avcı-toplayıcı bir kabileyi yöneterek, Neolitik Çağ'da başlıyoruz. Yiyecek, oyundaki kaynaklarımızdan ilki ve büyük bir medeniyet kurmak için belki de en önemlisi. O yüzden avcı-toplayıcı toplumumuz ile haritada gezinirken bir yandan da yiyecek toplamaya bakıyoruz. Topluluğumuz yeteri kadar yiyecek topladığında ne oluyor? Medeniyetteki ilk leylek masalını anlatmış oluyoruz ve bir avcı-toplayıcı birimimiz daha oluyor!





Balık - Uranyum dengesi mühim

Tıpkı Civilization'da olduğu gibi Humankind'da da kahve, altın, mermer gibi medeniyetinizde bulundurduğunuzda faydalandığınız lüks kaynaklar ve belirli birimleri üretmek veya binaları yapmak için kullandığınız demir, at, kömür gibi stratejik kaynaklar mevcut. Eğer komşunuzda bu kaynaklardan biri varsa ve işleniyorsa, komşunuz ile ticaret politikanızı belirledikten sonra haritada kaynağın üzerine tıklayarak satın alıp medeniyetinize dahil edebiliyorsunuz. Bu ülkeler arasında bir ticaret rotası oluşturuyor. Rakipleriniz de sizin kaynaklarınız üzerinde size para vererek kullanım hakkına sahip olabiliyor. Bu elbette benzer oyunlarda görmeye alıştığımız (hatta yer yer bıktığımız) *"Ben sana balık vereyim, sen bana uranyum ver"* gibi ilginç ticaret tekliflerini de engellemiş oluyor. Teknolojiniz ilerledikçe ve kömür kullanmaya başladıkça, dünyayı da kirletmeye başlıyorsunuz. Kirliliğin hem bölgesel seviyede hem de küresel seviyede olumsuz etkileri olabiliyor. Eğer yenilenebilir enerji kaynakları kullanarak veya ormanlaşmayı teşvik ederek bununla mücadele etmezseniz ve belirli bir seviyeye ulaşırsa, dünya yaşanılmaz bir hale geliyor ve oyun bir sonraki turda sona eriyor (bir sonraki tura geçene kadar da herhalde halkınız *"Ya aylardan Eylül oldu, hava hâlâ otuz beş derece. Nemden hep!"* diyordur).





Sıra tabanlı strateji oyunlarında ordu derinliği hep tartışılan bir kavram olmuştur. Neticesinde haritada sınırlı bir yerimiz olur ve *Total War* serisindeki gibi örneğin bütün bir orduyu tek bir komutan altında gruplamadıkça haritada çok yer işgal eden, manevra yapması çok zor devasa bir askeri birliği yönetmek zorunda kalabiliriz ve bu da hiçbir şey olmasa bile onlarca üniteye her tur komut vermeyi gerektirebilir. *Civilization* altıncı oyununda bunu aynı birimlerin ikişer, sonradan da üçerli olarak gruplanabilmesi ile aşmaya çalışmıştı. *Humankind*'ın çözümü daha basit ve yenilikçi. Belirli sayıda (ilk başta dört adet) birimi gruplayarak haritada tek bir "kare" işgal edecek şekilde yönetebiliyoruz. Askerî teknoloji ilerledikçe bu sayı artıyor.

Avcı-toplayıcılık elbette sadece yaban mersini toplayıp yiyerek olmuyor. Avcı-toplayıcı topluluğumuz serüveninde ayılar, geyikler veya mamutlar ile de karşılaşabiliyor. Bunları avlamak istediğimizde de *Humankind* hemen bizi *Civilization*'dan ayrıldığı diğer nokta ile, yani savaş "mini oyunu" ile tanıştırıyor. Bu sistem Amplitude Studios takipçilerine yabancı gelmeyecektir. Bir birim ile başka bir birim çarpışmaya başladığı anda eğer biri geri çekilmezse hızlı bir savaş simülasyonuna dönüyoruz. Savaş alanına ünitelerimizi yerleştiriyoruz (dolayısıyla eğer büyük bir orduysak, belirli bir formasyonda çarpışmaya başlayabiliyoruz) ve sonra sıra tabanlı olarak rakibimize saldırıyoruz. Coğrafya önemli bir rol oynuyor ("Coğrafya kaderdir" yazıyordum, beni sopayla dövdüler; özür dilerim). Dağlara ve tepelere yerleştirdiğimiz birimler hem bir avantaj elde ediyor hem de kendilerine ulaşmak daha zor oluyor. Avcı-toplayıcı ekibimiz elbette daşnan, zopaynan saldırıyor ancak yazının ilerisinde coğrafyadan ve yeni teknolojilerden savaşta nasıl faydalanabileceğimize değineceğiz.

Mamut avlayarak ve elma toplayarak ikinci avcı-toplayıcı ekibimizi de elde ettik. İstersek bu ekibimizi birlikte yönetebiliyor, istersek onları topluluktan ayırarak haritanın başka köşelerine gönderebiliyoruz. Bu gezi sırasında oyun bizi keşifler ile bulduğumuz bilim puanları ile de tanıştırıyor. Bilim puanlarını teknoloji geliştirmek için kullanıyoruz. Topluluğumuzun nüfusu arttıkça





etki puanı (*influence*) birikmeye başlıyor ve biriken az miktar etki puanı ile ilk yerleşkemizi (*outpost*) kurabiliyoruz. Yerleşkeler yine sıra tabanlı strateji oyunlarında oyuncuların aklındaki "Şimdi eşek kadar şehir minicik bir karede mi duruyor?" sorusuna cevabı gibi; kendi nüfusu olan, etrafına bina ve yerleşke yapılabilen, etki alanındaki doğal kaynakları sömürebilen yapılar bunlar. Çağlar ilerledikçe yerleşkeleri şehre dönüştürebiliyor, kontrolleri altında tuttukları bölgeleri mevcut şehirlere bağlayabiliyoruz yine etki puanlarımızı kullanarak.

İlk yerleşkemizi yaptık, yiyecek birikiyor ve sağı solu kurcalayarak bilim puanları elde ediyoruz. Peki ya sonra? Mamutların soyunun neden tükendiğini savaş sistemini deneyerek canlı canlı tecrübe ederken oyunda yaptığımız bazı şeylerden dolayı çağ yıldızları topladığımızı fark ediyoruz. Neolitik Çağ'da belirli bir sayıda bilim puanı toplar, belirli bir nüfusa ulaşır veya belirli sayıda hayvan avlarsak medeniyet kapımızı çalmaya başlıyor ve binlerce yıl sonra torunlarımızın paleo diyeti ile anacağı bu çağı geride bırakıyoruz.

"İçimizdeki o cevheri çıkarırsak bir haftada Orta Çağ, on beş günde Yeni Çağ… Fransız Devrimi'ne kadar götürürüz bu işi." -Arif Işık (AROG, MÖ 1.000.000)

Eski Çağ'a geçtiğimizde oyun bize bir kültür seçtiriyor. *Civilization*'un aksine, bir medeniyet yerine bir medeniyet kültürü seçerek tarihe adımızı yazmaya başlıyoruz. *Humankind*'ın en başarılı ve iddialı ama yer yer de can sıkan mekaniği bu. Öncelikle bir medeniyet kültürü seçerken ancak tarihsel olarak o çağa denk gelenler arasından bir seçim yapabiliyoruz. Eski Çağ'da bu bizi Asur, Babil, Fenike, Harappa, Hitit, Mısır, Miken, Nübye, Olmek ve Zhou arasından bir seçim yapmaya zorluyor; ilerleyen çağlarda tarihte o döneme denk gelen medeniyet kültürleri arasından seçimler yapıyoruz.

Her bir medeniyet kültürünün ayrı bir yatkınlığı oluyor. Örneğin Asurlular yayılmacı bir kültür, Babilliler ise bilimsel. Kültürel yatkınlığınızın olduğu çağ hedeflerinden daha fazla ün puanı kazanıyorsunuz. Dolayısıyla eğer Hitit kültürünü tercih ederseniz elbette birayı icat ettiği düşünülen bu toplumu huzur ve barış içerisinde yönetmeniz de mümkün ama askeri yatkınlıklarından dolayı savaş çıkarmanız ve düşmanlarınızı yok etmeniz size çok daha fazla ün puanı kazandırır. Bu kültürel yatkınlık aynı zamanda belirli oyun mekaniklerini de açıyor. Eğer mimari bir kültürseniz şehirlerinizin yarattığı tüm para ve bilim kaynağının yiyecek ve üretim puanlarına dönüştürülmesini emredebiliyor, tamamladığınız her bir yerleşke ile de şehrinize istikrar puanı kazandırabiliyorsunuz.

Seçtiğimiz medeniyet bize kültürümüze özgü bir birim, bir yerleşke ve bir bonus da veriyor. Kültür bonuslarını çağlar ilerleyip medeniyetimizi değiştirsek bile (evet, Hititlerden başlayıp Brezilya ile biten bir maceraya çıkabiliyoruz) muhafaza edebiliyoruz. Bir Klasik Çağ medeniyeti olan Hunlar, süvari birliklerinin savaş gücünü arttırıyor ve siz medeniyet yolculuğunuzu fikir değiştirip Japon İmparatorluğu olarak tamamlasanız dahi süvarileriniz hep daha güçlü oluyor mesela. Özgün birimleri de bir kere üretebildikten sonra oyun boyunca üretmeye devam ediyoruz. Dolayısıyla eğer bir savaş filiyle tanka kafa atmak içinizde hep ukde kaldıysa Orta Çağ'ın Khmer Kültürü ile bunu gerçekleştirebilirsiniz. Özgün yerleşkeler ise sadece bulundukları çağda inşa edilebiliyor. Erken Yeni Çağ'da İspanyollar gotik katedraller yapabiliyor ancak bir



'Evet…evet…bunlar serpilebileceğimiz verimli topraklar. Bütün bu topraklara hükmedeceğiz ve buranın adına… Bu Topraklar diyeceğiz.'

sonraki medeniyet serüvenlerinde bu becerilerini kaybediyorlar. Bunlarla birlikte bunların etkileri de oyun boyunca sürüyor.

Bu arada medeniyet kültürümüzü değiştirmemek de bir seçenek. Dolayısıyla oyunu başından sonuna kadar Babilliler veya Mısırlılar olarak oynamanız pekâlâ mümkün. Bunun büyük bir götürüsü oluyor elbette: Hem farklı kültürlerin bonuslarını biriktiremiyorsunuz hem de özgün yerleşke ve askeri biriminiz çağın gerisinde kalmış oluyor. Bunu dengelemek için eğer medeniyetinizi korursanız o çağ için toplayacağınız ün puanlarına bir bonus alıyorsunuz.

“Ben öyle bir peygamber gönderdiğimi hatırlamıyorum.” -Müslüm Gürses’e atfedilir (Hakan Taşıyan’a ilişkin olarak, tahmini MS 1997)

Bütün bu medeniyet keşmekeşi ile uğraşırken oyunda farklı mekanikler de devreye girmeye başlıyor. İlki din ve din kültürü. Eski Çağ’dan itibaren topluluğunuz nüfusuna oranla inanç puanı biriktirmeye başlıyor. Bu inanç puanları ilk etapta yeteri kadar biriktiğinde bir dinin öncüsü oluyorsunuz (çok tanrılı din veya şamanizm). İnancınıza uygun kutsal binalar yaparak inanç puanı geliştirmeye devam ediyor, belirli eşiklere geldiğinizde dininizi temel bir kaide ekleyerek (“Yalancı şahitlik yapma”, “Aklını kullan”, “Sık sık ibadet et” gibi) reform edebiliyor, bu sırada da mevcut dinlerden bazılarını da (Müslümanlık gibi) tercih edebiliyorsunuz. Bunun ilk katkısı tamamen görsel, o dinin mimarisini yansıtan kutsal binalar yapabiliyorsunuz. İkinci etkisinin ise oyun içi bazı olayları tetiklediği ve dinlerin kendilerine özgü ikilemlerinin olduğu söyleniyor ancak açıkçası ben oynarken bunlara rastlamadım.

İkilem dedik, oyunda belli noktalarda belirli hikâyeler başlıyor ve oyun sizi karar almaya zorluyor. Örneğin Klasik Çağ’da topluluğunuzun hayvan sürülerine vahşi hayvanların saldırmasından şikayetçi olduğunu öğreniyorsunuz. Para harcayarak o zamana kadar sarayınızı ve evlerinizi koruyan köpekleri sürülerinizi korumak için eğitebilir, seferberlik ilan ederek kurtları avlayabilir veya işi oluruna bırakabilirsiniz. Bu seçimlerinizin şehirlerinizin üretkenliği üzerinde olumlu veya olumsuz etkileri olabiliyor. Ancak bunların yanında esas önemli ikilemler idari konular üzerinden doğuyor. Bunlar topluluğunuzun omurgası olacak olan kaideler. Genelde bu ikilemlerle oyunda bir şeyler yaptığınız zaman yüzleşiyorsunuz. Mesela ilk askeri biriminizi yarattığınızda bir seçenek ile karşı karşıya kalıyorsunuz: Medeniyetinizin askeri kültürü gönüllü ve profesyonel askerlik üzerine mi kurulu olacak, zorunlu askerlik mi? Bu ikilemler ortaya çıktığında seçim yapmak için etki puanı harcamanız gerekiyor. İdarî, adlî, askerî, dinî, kültürel, ekonomik ve toplumsal birçok konuda bu seçenekler karşınıza çıkıyor olacak. Kararınızı değiştirmeniz mümkün ancak bunun için de etki puanı harcamanız gerekiyor.

Farklı ideolojilerin medeniyetiyiz

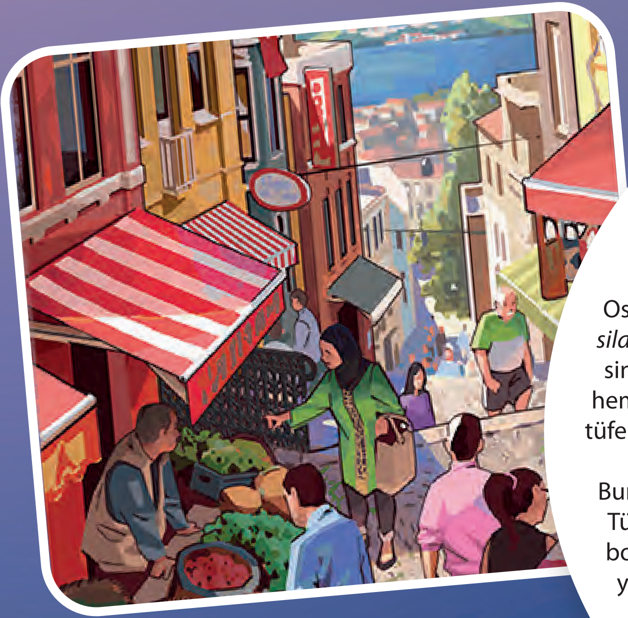
İkilemler üzerinden veya oyundaki davranışlarınız ile medeniyetinizin ideolojisini de belirliyorsunuz. Dört farklı ideolojik düzlem var: Ekonomik (kolektivizm veya bireysellik üzerinden), jeopolitik (kapalı veya açık bir toplum olma yönünden), idarî (özgürlükçü veya otoriter bir toplum olma yönünden) ve toplumsal (gelenekçilik veya yenilikçilik yönünden). Aldığınız kararlar genelde bu ideolojik düzlemlerden birini, bazen birkaçını etkiliyor ve bir tarafa kayıyorsunuz. Her ideolojik düzlemin üzerinde ilerledikçe medeniyetinize bir getirisi oluyor. Daha kolektivist bir toplum oldukça şehirleriniz daha hızlı bina ve asker üretebiliyor, daha bireysel bir toplum oldukça da şehirleriniz daha çok para üretiyor. Aynı zamanda sizinle benzer ideolojide olan medeniyetler ile daha kolay, diğerleri ile de daha zor anlaşıyorsunuz.





‘Ben niye mamuta dalıyorum oğlum, önce siz dalın?’





Oyunda Türkler var mı abi?!

Var! Erken Yeni Çağ'da Osmanlı kültürünü seçebiliyorsunuz. Osmanlı kültürü, yayılmacı hedeflere yatkın. Kültür bonusu *"ateşli silah üstünlüğü"* ve top ve bataryaların hem daha hızlı imal edilmesini hem de daha güçlü olmasını temin ediyor. Kültürel yerleşkesi hem inanç hem etki puanı sağlayan Sultan Camii. Kültürel birimi de tüfekli asker sınıfında olan ve kuşatmalarda daha da kuvvetlenen yeniçeriler.

Bununla bitmiyor: Oyunun en son çağı olan Güncel Çağ'a özgü bir Türk kültürü de var. Türk kültürü, tarımsal hedeflere yakın. Kültür bonusu olan *"halk reformları"* şehirdeki her bir nüfus için ilave bir yiyecek puanı üretiyor. Kültürel yerleşkesi, oyunun mevcut hali ile en dengesiz yerleşkelerinden biri olan ve son çağda çok yüksek miktarlarda bilim puanı üreten Devlet Okulları (Köy Enstitüleri?). Kültürel birimi de ilginçtir, güdümlü hayalet füze. Herhalde yapımcılardan biri *"Böyle ölmem, füzeyle vur"*'u duydu ve tercüme etti. Üstlerine gitmeyelim.

"Hep savaş ve barış, hep savaş ve barış." -Serdar Ortaç (MS 2002)

Humankind'da haritanın büyüklüğüne ve oyunu kurarken yapacağınız tercihlere göre, birden fazla farklı medeniyet oluyor. Bu medeniyetler de sizin gibi çağ atlıyor, ün puanı kazanıyor ve elbette bir noktadan sonra sizinle itişmeye başlıyorlar. Yabancı bir medeniyet ile ilk karşılaşmanızda birbirinizle diplomatik yoldan tanışıp bir bağlantı kurabiliyorsunuz. Hoş bir ayrıntı da oyunun savaş kurallarının "dalaşmaya" izin vermesi. Başka bir medeniyetin askeri birimleri ile sizin askeri birimleriniz resmi bir savaş ilanı olmasa dahi, savaşıp birbirlerini yok edebiliyor. Elbette bu kaybeden tarafın savaş isteğini tetikliyor. Buna engel olmak ve işbirliği esaslarınızı belirlemek için diplomasiyi kullanıyorsunuz.

Bir noktada haritada bağımsız şehir-devletler de oluşmaya başlıyor. Ancak bu şehir-devletlerin oyuna etkisi asgari seviyede diyebiliriz. Para ve etki puanı harcayarak şehir-devletleri ile ilişkilerinizi geliştirebiliyor, nihayetinde ülkenize katabiliyorsunuz. Bu şehir-devletleri genelde kısa bir süre içerisinde rakipleriniz tarafından yutuluyor.

Komşularınız ile ilişkileriniz sınır gerginliği ve şehir-devletler üzerinden olduğu kadar, ideolojik saiklerle de gerilebiliyor. Her medeniyetin sahip olduğu sınırlar üzerinden yavaş yavaş yaydığı bir nüfuz alanı var; bu nüfuz alanlarının içerisine veya yakınına bir şehir kurmak riskli bir hamle olabiliyor. Vatandaşlarınız rakiplerinizin nüfuzu altında kalırsa ve rakibiniz ile farklı ideolojik düzlemlerde iseniz bu o şehrinizin istikrarını azaltabiliyor ve vatandaşlarınız sizden o tarihe kadar verdiğiniz kararlarda değişiklik yapmanızı talep edebiliyor. Endüstri Çağı'nda çocuk işçiliğini yasaklamış olabilirsiniz ama rakibiniz sizin kadar düşünceli olmayabilir ve isyan pahasına bu kararınızı değiştirmek zorunda kalabilirsiniz.

"Savaş, politikanın başka araçlarla devamıdır." -Carl von Clausewitz (Savaş Üzerine, MS 1832)

Humankind dünyasında huzuru sağlamak elbette ağır sanayi hamlesi ve müreffeh ticarî ilişkilerle olduğu kadar yeteri kadar büyük bir orduyla da mümkün. Eğer kötü bir komşu olmaya karar verirseniz savaş oyuncaklarınızla yapabilecekleriniz birimlerinize göre değişiyor ve benzer oyunlara kıyasla çok daha çeşitli. Hat düzeni askerî teknolojisini geliştirdiğinizde tüfekli piyadeleriniz ve toplarınız savaşta kendi turlarında hareket etmezlerse mevzileniyor ve menzilli saldırılara karşı daha korunaklı oluyorlar. Bir şehri kuşatırken de şehir merkezine bağlı bir yerleşkeye (ve etrafındaki duvarlara) saldırarak ve kuşatma yaparak hücumunuza başlıyorsunuz. Mancınık gibi kuşatma araçları, sadece bir şehri kuşatma altına aldığınızda yapılabiliyor. Şehirde mevcut bulunan ordu, milis kuvvetleri ile takviye ediliyor ancak kuşatmayı uzattıkça şehrin savuma gücü azalıyor. Kuşatma mekanikleri güzel kurgulanmış olmakla birlikte, hâlâ yeteri kadar büyük bir ordu (ve yeteri kadar batarya) ile bir seferde kuşatmayı bitirebiliyorsunuz.

Yerleşkeler şehirlerinize eklemeler yaparak kurabildiğiniz (ve çağ yıldızı toplamak ile şehrinizi büyütmek için gerekli olan) farklı bölgeler. *Civilization*'da bulunan yerleşke mantığına benziyor ama bir noktada ayrılıyor: Birden fazla yerleşke yapabiliyorsunuz. Sulak alanlara tarımsal yerleşkeler, dağlık alanlara ve tepelere





üretim yerleşkeleri, dağların yamaçlarına bilim yerleşkeleri kurarak bu kaynakların üretimini temin ediyor, aynı zamanda şehirde yaptığınız binalarla bu yerleşkeleri destekliyorsunuz. Yaptığınız her yerleşke şehrinizin istikrarını bir süreliğine azaltıyor. Bunu da eğlence ve hijyene yönelik bina ve yerleşkeler yaparak geri arttırıyorsunuz. İstikrarı sarsılan bir şehir giderek daha az üretken oluyor ve size isyan bayrağı çekebiliyor. Dikkat! Eğer medeniyetinizin tümünde halkınız homurdanmaya başlıyorsa kendi ufak Fransız Devriminiz ile baş başa kalabiliyorsunuz. Devrim olduğunda ekonominiz durma noktasına geliyor ve o ana kadar aldığınız tüm idarî kararlar sıfırlanıyor.

"İlk başta zor gelecektir; ama her şey ilk başta zor gelir." -Miyamoto Musashi (Beş Çember Kitabı, MS 1645)

Oyun görsellik, müzik ve seslendirme açısından kesinlikle çok keyifli. Şehirlerinizin kurduğunuz yerleşkelerle yavaş yavaş büyümeye başladığını ve gerçekten devasa bir medeniyete hükmettiğinizi hissediyorsunuz. Yeteri kadar yakınlaştığınızda ufak ve hoş detaylar da gözünüze çarpıyor. Eski Çağ'da şehrinize uzak yerleşkelerde halkınızın bahtsız bir mensubunu bir aslandan kaçarken görebilir, ticaret yapan kervanlarınızı izleyebilirsiniz. Oyun arayüzü güzel grafikler ile iyi birleşiyor ve bu kadar detayın arasında kaybolmadan, aradığınız şeyi elinizle koymuş gibi bulabiliyorsunuz. Seslendirme konusunda ise *Humankind* yolculuğunuzda size hafif sarkastik bir danışman eşlik ediyor. Bu danışmanınız, aldığınız idarî kararlar ile ilgili yorumlar yapıyor. Yeri geldiğinde kahkaha attıran yorum ve gözlemleri sonsuz gibi – oyunu her oynadığınızda farklı bir şeyler keşfedebiliyorsunuz.

Humankind'ı *Civilization*'a ciddi bir rakip olmaktan alıkoyan şey, esasen bütün bu detaylı oyun sistemlerini aynı anda ilerletmeye çalışırken, hiç birisinde tam parlayamaması. Fark etmişsinizdir, medeniyetinizi yürütürken yapabileceğiniz gerçekten çok fazla şey var! Ancak bütün bunları yapmak için kısıtlı bir süreniz var. Oyunu normal hızda oynarsanız 300 turda bitiyor (kıyasen *Civilization*'da standart bir oyun 500 turda sona eriyor). Tur sayısını uzatırsanız, oyun da ona oranla yavaşlıyor, örneğin üretim ve nüfus artışı hızları düşüyor -ki bu en büyük eksilerinden. Neolitik Çağ'da zaman geçirmek ve ilk şehrinizi kuracağınız o kusursuz yeri ararken mamut peşinde koşmak çok eğlenceli ancak mümkün olan en kısa sürede çağı atlamanız gerekiyor ki bir an önce ün puanı kazanmaya başlayabilin. Bu tempo problemi oyun boyunca devam ediyor. Çağın ve kurduğunuz medeniyetin tadını çıkarmaya çalışmak yerine sürekli olarak çağ yıldızı toplamak için büyümek ve savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Eğer durup çiçekleri koklamak isterseniz rakipleriniz sizinle olan ün puanı farkını ciddi oranda açabiliyor ve bazen aradaki puan farkına bakıp oyunu kazanmanızın bir imkânı olmadığını fark edebiliyorsunuz. Tempo problemi oyun sonuna da yansıyor. Çoğu zaman en son çağ olan Güncel Çağ'a geldiğinizde oyun bitmek üzere oluyor. Hızlı çağ atlamak istediğinizde de ün puanı toplamayı

Yıldızlı Pekiyi

Bir çağda ilerlemek için çağ yıldızı toplamak, çağ yıldızı toplamak için ise Eski Çağ'dan itibaren yedi ana hedefi kovalamak gerekiyor. Bunları nüfus sayısı (tarımsal hedef), etki puanı toplamı (estetik hedef), yerleşke sayısı (mimari hedef), sınır genişliği (yayılmacı hedef), para toplamı (ticari hedef), yok edilen düşman sayısı (askeri hedef) ve geliştirilen teknoloji sayısı (bilimsel hedef) olarak sayabiliriz. Çağ atlamak için farklı bölmelerden toplam yedi adet yıldız toplamanız gerekiyor. Ana hedefimiz ün kazanmak olduğundan çağlarda topladığımız her bir çağ yıldızı bize aynı zamanda ün de kazandırıyor. Hatta ün puanı toplamanın birincil ve en sağlıklı yolu bu şekilde. Bazen yeterli yıldız sayısını toplasak bile çağ atlamamak ve ün puanı toplamak sağlıklı olabiliyor.





Oyundaki avatar'ınızı istediğiniz gibi şekillendirebiliyorsunuz. Ben 'köz getir seri' ekolünü seçtim. Dar paça pantalonun ek paket ile gelmesini umuyorum.



Gördüğünüz üzere, MÖ 3610 Türkiye'sinde de dikey mimarîleşme bir problem.

aksatabiliyorsunuz. Bunlara ilave olarak, oyunu kazanmanın bir tatmin ediciliği de kalmıyor. Mars'a koloni göndermek, bütün dünyayı ele geçirmek gibi daha somut ve başarı hissi veren koşullar yerine ekranın sol üstünde takip edilen bir puanın oyunu kazanmanın tek şartı olması sizi bir macera yaşamaktan ziyade, oyunu optimize bir şekilde oynamaya itiyor.

Oyunda bir medeniyet zincirinden ziyade, bir insanlık hikâyesini yaşıyor olmanız sizi şehirleriniz ve imparatorluğunuzla bütünleşmekten de alıkoyabiliyor. Her ne kadar oyun boyunca değiştirdiğiniz kültürler, kendilerine özgü askeri birim ve bonuslarıyla sizinle birlikte gelse de bir noktada gerçekten önemini kaybediyor. Mevcut çağınızdaki kültür hep daha önemli oluyor ve medeniyet algısı ortadan kayboluyor. Elbette bu istediğiniz medeniyeti seçebildiğiniz durumlarda geçerli. Eğer rakibiniz sizden önce çağ atlar ve çok istediğiniz Moğol medeniyetini seçerse siz artık bu kültürü tercih edemiyorsunuz. Seçenekleriniz mevcut kültürünüzü korumak (ki bu sadece ün puanı açısından size avantaj sağlıyor) veya Orta Çağ'daki diğer askerî kültürler olan Aztek veya İskandinav medeniyetlerini seçmek – ya da kurduğunuz altyapıyı değiştirmek pahasına başka bir kültürel yatkınlığı tercih etmek. Bu bir yerden sonra aldığınız keyfi azaltıyor. Ya istediğiniz medeniyet ile istediğiniz şekilde oynamak için rakipleriniz ile çağ atlama yarışına gireceksiniz ya da geriden gelecek ve oyunu istediğiniz gibi oynayamayacaksınız. Evet, *Civilization* oynarken Amerika ile Taş Çağı'nda başlayıp taş ve kil tuğlalarla New York şehrini kurmak komik ve absürt, ama en azından bir seçim hakkınız oluyor.

Medeniyetlerin hızlı değişmesi rakiplerinizin kişiliğine de etki ediyor. Rakiplerinizi yöneten liderlerin de bir yapay zekâ kişiliği var ve bunu oyun başlamadan kurcalayabiliyorsunuz. Ama bu yapay zekâ kişiliği yine *Civilization* örneğinde olduğu gibi oyuna doğrudan net bir biçimde yansımıyor. *Civilization*'un son oyununda etrafınızı keşfetmeye başlayıp sınır komşunuzun sürpriz savaş ilanları ile meşhur Pers İmparatoru Büyük Kiros olduğunu fark edince ihtiyatlı yaklaşıyor ve oyun boyunca sınırlarınızı savunmasız bırakmamaya gayret ediyor, diğer sınır komşunuzun Gılgamış olduğunu görünce rahatlıyor, haritanın diğer ucundaki Gandi'nin elinin altında uranyum olmaması için dua ediyorsunuz (bunu anlamadıysanız yeteri kadar yaşlı değilsiniz demeyi çok isterdim!). Komşularınızın karikatürize liderleri rakiplerinize de bir kişilik katıyor. Humankind'da ise Harappa Uygarlığı olarak başlayan komşunuz, on tur sonra Maya medeniyeti, sonra sırasıyla Töton Şövalyesi, Ming Hanedanlığı, Avusturya-Macaristan İmparatorluğu ve Sovyetler Birliği olabiliyor. Bu hem uzun vadeli strateji ve politika geliştirmeyi zorlaştırıyor hem de komşularınızın hikâyenizdeki önemini ve değerini azaltıyor.

Bunların bazıları elbette oyuna yerleşik olduğu için telafisi pek mümkün değil. Tempo problemi ve nasıl "Bu bitti" denerek piyasaya sürülen bir oyunda bulunduğunu anlamadığım hatalarsa oyuncuların heyecanla beklediği büyük bir yama ile giderilecek diye bekleniyor (biz bunu hazırlarken hızlı bir yama çıktıysa da istenen derinlikte değil). Humankind, sıra tabanlı bir tarihi strateji oyunu Civilization'dan nasıl farklı anlatılabilir sorusuna cevap aramak için güzel bir seçenek. Oynarken soluk soluğa kalsanız da ikilemler ile uğraşır veya şehrinizin yavaş yavaş büyümesini takip ederken zamanın nasıl geçtiğini anlamayabiliyorsunuz. Ancak sanırım, oyunda da olduğu gibi defteri kapattığımızda ve sadece ün puanına baktığımızda, Civilization hâlâ oyun piyasasının bu alt dalının açık ara ile önderi.

+

- **Çağa uygun kültürlerle bir medeniyet kurmak keyifli**
- **Oyundaki ikilemler fazla ve hikâye değerini artırıyor.**
- **Çerçeveletip asılabilecek güzellikte çizim ve animasyonlar**

–

- **Rakiplerinizin medeniyetlerinin sürekli değişmesi hikâye derinliğini azaltıyor.**
- **Tempo problemi sebebi ile zamana karşı bu kadar yarışmak**
- **Oyundaki bazı sistemler hala yeteri kadar rafine değil veya bug'lı ve iyi bir yama veya ek pakete ihtiyacı var.**

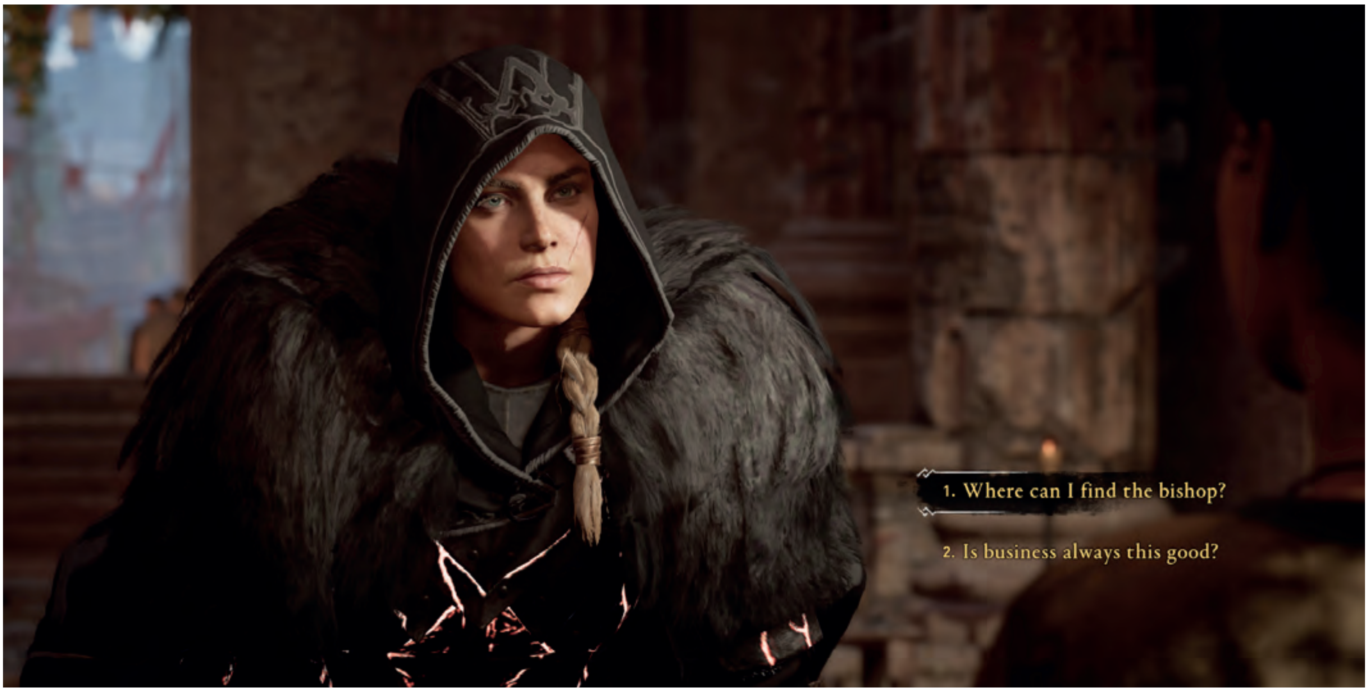
7,5



Son Karar

Eğer Civilization VI oynamaktan sıkıldıysanız, Civilization VII çıkana kadar zaman geçirmek için makul bir alternatif.

Tür: 4X Strateji | **Yapım:** AMPLITUDE Studios | **Dağıtım:** SEGA | **Dijital İndirme:** 299TL (Steam), 299TL (XBL, Game Pass'te mevcut)



ASSASSIN'S CREED: VALHALLA SIEGE OF PARIS

Burada da mı veba yahu?!

GÜLHİS CANPOLAT

Allahım Paris mi o? İçimdeki Unity-sever, bir dur kardeşim. Bu eklenti paketini duyurduklarından beri heyecan içerisinde bekliyordum, vallahi biliyorsunuz o kuşatma savaşlarından çok yakındım geçmiş incelemelerde ama DLC'nin adında kuşatma geçmesi bile benim hevesimi kıramamıştı çünkü Paris!!!

Ha, "Neden bu kadar Paris aşkı? Romantik şehir diye mi? Neden yani?" derseniz, hiç alakası yok. Kalabalık şehir, çok bina, güzel parkur; sebep bu. Yoksa başka bir hayrını görmüş değiliz Paris'in.

Aradığım parkuru bulabildim mi? Eh… Yani diğer Valhalla şehirlerinden çok da farklı değil. Lunden'den hallice diyeyim, biz yavaştan Siege of Paris'in içeriğine geçelim.

Bize yardım etseneee!! N'oluuur!!!

Sadece eklenti paketlerinde de değil, oyunun ana hikayesinde de kaç kişi böyle yardım dilenmeye geldi, inanın hatırlamıyorum. Yani şu göreve değişik, başka bir başlangıç noktası yazsaymışsınız, fena mı olurmuş Ubisoft'cuğum?

Francia'dan (hani bizim Frank Krallığı, sonra sonra Fransa olacak memleketler) iki misafir, Toka ve Pierre, gelip diyorlar ki, "Bizim Jarl'ımız Sigfred, Kral Charles'ın ordularıyla savaşta ya bize yardım et ya da bu adam bizi yenip buralara kadar gelecek."

"Ben tarih biliyorum, öyle bir şey olmayacak," diyemiyoruz tabii, onun yerine diyoruz ki, "Vay efendim, biz burada düzenimizi yeni kurduk, aman gelip bozmasınlar. Dur hemen el atıyorum işinize."

Eivor kızım, çok safsın kızım!! İşin kötüsü, bu saflığının ceremesini biz çekiyoruz hep.

Nedense hikâyenin başlangıcı bana biraz Wrath of the Druids'i anımsattı, bir tuhaf oldum. Sevemeyecekmişim gibi hissetim ama biraz oynayınca o hissiyat kayboldu. Sonuç itibariyle gene krallıklarla, krallarla, kendini bir şey sanan Jarl'larla uğraşıyorsunuz. Bu tiplerden hiçbirinin aklı başında davranmasını bekleyemezsiniz.

Sigfred, Charles'ın suikastçileri tarafından öldürülen kardeşinin öcünü almak

Misafirhane

Toka ve Pierre, Ravensthorpe'a geldiklerinde bir de misafir binası inşa ediyorlar. Bu binanın tek kullanımlık olmayacağını ya Siege of Paris içinde ya da başka, belki yine sezonluk etkinliklerle, bu binaya başka misafirler ve başka görevler geleceğini umut ediyorum. Yalvarıyorum hatta, lütfen gelsin. Bu yalvarmamın sebebini, ilerleyen kısımlarda açıklayacağım.





Haydaa! Bizi buraya keyfine çağırmış resmen!





Yeniden oynayamadıktan sonra ne manası var birden çok suikast seçeneğinin...

derdinde. (Suikastçı dediysek öyle bizden adamlar değil. Düz, bildiğin suikastçı) Charles bir yandan tahtı elinde tutmak, bir yandan da varisi olan gayrimeşru oğlunu Kraliçe Richardis'in elinden almak peşinde. Öbür yanda Kont Odo, Charles'a karşı bir ayaklanma tertiplemekte.

Biz de koşturuyoruz tabii ki, ne olacak. Sağa git Eivor, sola git Eivor, domuzlarla koşu yarışı yap Eivor, peynir fırlat Eivor…

Ben nereye yetişeyim?!

Oyun mekanikleri açısından zengin bir ek paket, hakkını teslim etmek lazım. Başta zaten Siege of Paris DLC'sinin bütün duyurularında bas bas bağırdıkları Kara Kutu / İnfiltrasyon görevleri var, ki ben bunları çok beğendim. Tek yakıncam az olmaları.

Görevlerin özü şöyle; zaten Assassin's Creed'de sürekli girmemeniz gereken yerlere giriyorsunuz, eh, bunu daha organik hale getirelim.

Evet, örneğin kiliseye girip öldürmeniz gereken birisi var. Bunu hiçbir ipucunu takip etmeden kendi çabalarınızla gizlenip, gerektiği yerde adam askerleri, bekçileri öldürüp de yapabilirsiniz; ipuçlarını takip edip başkası gibi giyinerek, kapı parolalarını öğrenip Eivor'a içeriden biri süsü vererek de yapabilirsiniz.

Ve benim aradığım Assassin's Creed oyun mekanikleri bunlar! Vallahi bu yani, çok bir şey istemiyorum.

Oynarken bu görevler cidden keyifliydi. Daha çok, daha uzun, daha çetrefilli olsa hiç hayır demezdim. Çünkü işte o zaman, ipuçlarının sizi götürdüğü yerleri kendi çabalarınızla harmanlayınca eğleniyorsunuz.

İşin tuhaf kısmı şu (tuhaftan kastım, sinirlenmeye başlıyorum işte), birden fazla takip edebileceğiniz ipucu, yani bir görevi yapmanın birden fazla yolu var; fakat Valhalla'da görev seçme ya da görevi tekrar etme yok! E ne anladım ben bu işten? Tekrar etmek istediğim her görev için ayrıca kayıt mı alacağım? Hayır, kayıtlara isim de veremiyorum. Oldu olacak bütün oyuna baştan başlayayım, tam olsun. Neyse, sinirliyim Oyungezerler.

Diğer bir yeni oyun mekaniği de fareler. E salgın, veba… Fare olmazsa olur mu? Olmaz! Eğer, A Plague Tale: Innocence oynadıysanız, oradaki farelere benziyor ama ışıktan değil de işte ateşten, oktan falan kaçıyorlar. Öldüremiyorsunuz.





Sızmışmış...

(BU KUTU SPOİLER İÇERMEKTEDİR!!) Oğlum git! Bak git, okuma! Elimden bir kaza çıkacak, spoiler var diyorum!!! Neyse, hala buradaysan günah benden gitti. Olay şu ki, bu DLC çıkmadan bir süre önce bir YouTuber (AC topluluğuna aşinaysanız zaten kendisini abartı haberleri ve sızıntılarıyla tanıyorsunuzdur), geçmiş AC kahramanlarından birinin Siege of Paris'te geri döneceği konusunda bir video yapmıştı. Ki bu zamana kadar hayatta kalabilecek tek bir AC kahramanı var, hani şu asalı. Çaktınız siz köfteyi.

Aslında oklarla kontrol edebilmeniz gerekiyor da benim fareler bozuk galiba. Ama başkalarının üstüne fare salmanızı sağlayan yeni oklu yeteneği bol bol kullandım. Ben çektiysem siz de çekin. Bana ne!

Yettim Pierre!

Herkes bizden yardım dilenir de Pierre durur mu? Durmaz tabii! Pierre'in de kendince bir baş kaldıranlara yardım etme planı var. Buradaki görevler daha çok Reda'dan aldıklarınız gibi. Git, şunları öldür, şuraya ulaşmalarını engelle… Siz görev yaptıkça yanınıza daha çok isyancı yandaş alabiliyorsunuz, bir de bitirirseniz sonunda sizi bir zırh seti bekliyor.

Kibrit kutusunda bir Paris

O zamanlar Paris şehri de küçük tabii. Yıllar yıllar sonra Sainte-Chapelle ve Notre Dame Katedrali'ne ev sahipliği, yapacak olan adacık ve çevresinden ibaret. Öyle kocaman bir şehir değil. İnsan böyle olunca eklenti paketinin de derli toplu olmasını bekliyor ama… Ama işte.

Hayatımda oynaması keyifli olup da bittiği anda böylesine bir, "Haydaa?!" duygusu uyandıran çok az oyun oynadım. Neydi harbiden Siege of Paris? Ne anlatmaya çalışıyordu? Valhalla'yla alakası neydi?! BİZ NEDEN PARİS'E GİTTİK??!!

Bakın evet; Eivor'un her şeyi savaşarak çözmek istemekten uzaklaşması, Sigfred'le birlikte gerçekten bir Valhalla olup olmadığını sorgulamaları, öbür yanda Charles ve Kraliçe Richardis'in neredeyse ilahi adaletle çözülen sorunları… Burada bir hikâye anlatılmaya çalışılmış, hissedebiliyorum.

Ama "hissedebiliyorum" diye oyun hikayesi olmaz kardeşim! Böyle bir dünya yok! Bu eklenti paketinin Valhalla ile, Eivor'un hikayesi ile, Assassin's Creed'in modern zaman hikayesi ile gerçekten bir bağlantısı yok! Biz neden oynadık bu paketi?

Eğer bu paket bu kadar kalacaksa işimiz çok zor. Biliyorsunuz ki Valhalla için duyurulmuş başka bir eklenti yok. Evet, sezonluk görevler geliyor ama onların da ne kadar daha devam edeceği meçhul. (Hikâyeyi ilerletmediklerini söylemeye de gerek yok sanırım.) Yani umarım o misafirhane gerçekten devamlılığı olacak bir eklentidir, yoksa şu haliyle Siege of Paris oynaması eğlenceli, hikayesi her yerde, dağınık ve kopuk bir yan görev olmaktan ileri gidemiyor.

Kaçamadık, gördük, duyduk, hevesle-





Lazım mıydı? Hayır. O zaman sorun büroyu neden yaktım?







« Boşuna gitmişiz Fransa'ya ama hanıma çaktırmamaya çalışıyorum...

dik... Tutmadı. :) Evet, Paris'teki Assassin Bürosu'nu açtığınızda gizemli bir mektup ve gizlenen birisiyle karşılaşacaksınız fakat bu kişinin kim olduğu konusunda böylesine atıp tutmak çok da mantıklı değil. Zira Assassin'ler hala mevcut. Hytham var, görüyorsunuz. Herhangi birisi de olabilir.

Açıkçası ben çok istiyorum malum kişi geri dönsün, o kadar hayatta kalmış olmasının bir manası olsun. Ama yine de çok inanılmaz heveslenmeyin. Ne olur, ne olmaz.]

Paris'te son suikast

Vallahi çok umutlarla beklemiştim Siege of Paris'i. Bir kere Paris'e dönüyorsun! Krallar, ayaklanmalar!! Vay efendim Valhalla'ya nasıl bağlayacaklar, Isu'larla ilgili bir şey olacak mı? Sonuçta Wrath of the Druids kendi halinde bir DLC idi, belli ki Isu lore'unu artırmak için yapmışlardı. Siege of Paris de Eivor'un hikayesini ilerletirdi, değil mi? Yani Assassin'lerle alakalı bir şeyler olurdu? Sonuçta bir suikastçı gibi oynamamızı sağlayacak kara kutu görevleri de geliyordu. DEĞİL Mİ?! Yok. Yani hevesim çok inanılmaz kursağımda kaldı, nasıl anlatsam bilemiyorum.

Eğer bu eklenti paketine daha içerik gelecekse, Ubisoft'un bunu hemen söylemesi lazım. Bakın bana en baştan deseler ki bu DLC bir yan görev gibi olacak, farklı mekanikler getireceğiz, o kadar. Ben derim ki amenna, tamam.

Ama bu kadar insanları gaza getirip de önlerine bunu koyarsanız insanlar üzülür. Ben üzüldüm şahsen. Çünkü oynaması gerçekten keyifli. Yeni mekanikler süper, infiltrasyon görevlerini yaparken çok eğleniyorum falan...

Peki ya hikâye? Biz on seneyi aşkın süredir bu oyunları takip ediyorsak, bu işin ucu nereye varacak merak ettiğimizden. Yoksa kimsenin amaçsızca damdan dama zıplamakta gözü yok! Yani var da anlayın işte! Çok içim sıkıldı vallahi. Gidip kaplumbağa tutacağım, gelmek isteyen gelsin.



Bu haritayı bıçaklarsan ben de seni bıçaklarım, ona göre.

+

- **Kara kutu / infiltrasyon görevlerine kurban olayım, ne olur şunlardan az daha yapın.**
- **Fareler! Ben kendim karşılaşmayayım da başkalarının üstüne salmak keyifli.**
- **Paris kuşatması diğer kuşatmaların izlediği yolu izlemiyor, değiştirmişler formülü. İyi olmuş.**
- **Allah için damdan dama atlanacak birkaç ip neyin daha koymuşlar Paris'e.**

−

- **O hikaye çok daha güzel işlenebilir, Valhalla'nın devamı olarak oyuna yedirilebilirmiş ama çok büyük bir şans uçup gitmiş. DLC olmuş yan görev.**

6



Son Karar

Hikâye! Havada! Lüften! Bir yere bağlayın! Uçmadan! Acele! Lütfen!

YAPIM: Ubisoft Montreal | **DAĞITIM:** Ubisoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 109 TL (UbiStore), 239 TL (PSN Store), 115 TL (XBL)





“Thor, I’ve come to bargain...” Aa, durun o başka filmdi.



MARVEL'S AVENGERS: WAR FOR WAKANDA (DLC)

Ana yemek kötü olunca ne yapayım tuzu biberi?

CEVDET EMRE KIZILCAN

"Eee Cevdet, bu aralar ne oynuyorsun?" diyen dostlarıma "*Marvel's Avengers* oynuyorum ya." cevabını verdiğimde istisnasız bir yüz ekşimesi görüyorum. "O da oynanır mı be abi?" gibi nispeten makul bir tepkiden tutun da "*Marvel's Avengers* oynayan da ne bileyim?!" gibi radikal tepkilere kadar geniş bir skalada geri dönüş de alıyorum aynı zamanda. Ama kimse sormuyor ki "Cevdet neden *Marvel's Avengers* oynuyorsun?" :(

Dünya üzerindeki herkes gibi ben de ön yargılıydım *Marvel's Avengers*'a. Çok beklentiyle girişmediğimden mi, yoksa başka bir şeyden midir bilinmez tahmin ettiğimden daha çok eğlendim oyunu oynarken. Sorunlarının farkındaydım, hele ki kombolarımı bölen düşman tipleriyle savaşmaya başlarken kontolcümü fırlatıp attım. Neredeyse her bir kahramanın farklı oynanış tarzı ve havalı kombolarıyla heyecanlanıyor fakat bir türlü tatmin olamıyordum. Eh, atası orijinal oyun olduğundan *War for Wakanda*'yı da tarif etmek için bu kadarı yeterli esasında: Heyecanlı fakat tatmin edici değil.

Kara kedi hikâyeye uğursuz geldi

Düz versiyon *Marvel's Avengers*'ın anlattığı hikâye, video oyunları tarihindeki en iyi şey değil, buna ben de katılıyorum. Fakat ortalamanın bir diş üstünde olduğunu da kabul etmek lazım. Avengers gibi kalabalık bir kadronun üyelerine ayrılmış iyi ekran süreleri olsun, Kamala Khan'ın gözünden olaylara tanıklık etmek olsun, bunlar hoş olaylardı. Fakat ilk genişleme paketinden beridir hikâye, size karakterin oynanışını tanıtmak için bir maşadan ibaret. "Gibi" ya da "Öyle hissettiriyor" demiyorum, direkt maşa!

War for Wakanda da diğer genişleme paketleri gibi ücretsiz dağıtılıyor dağıtılmasına da bu kronik sorun görmezden gelinmeyecek seviyede. Hikâye vasat,







Kara kedi gireceğine aramıza, seni şöyle alalım otur yakınımıza!

Koskoca Wakanda'nın gücü bile Avengers'ı kurtarmaya yetmiyor ne yazık ki...

Nerede kaldın Örümcek?

Spider-Man'in PS konsollarına özel bir şekilde geleceği 1 yıl öncesinden duyurulan bir bilgi. Bunun saçmalığını tartışmaya gerek yok! *War for Wakanda*, *Marvel's Avengers*'a gelen 3. genişleme paketi ve hâlâ daha Ağ Kafa'dan ses seda yok. Yok-tu demek daha doğru olur aslında. 2021 yılı içerisinde bir Spider-Man DLC'sinin çıkış yapması "planlanıyormuş". Hiçbir şey kesin değil anlayacağınız. Vallahi oh olsun diyemeden edemiyorum açıkçası. Oh olsun e mi?!



hikâye anlatımı vasatın da altında. Hatta o kadar vasatın altında ki neredeyse bir son boss olmayacak zannettim! Bir NPC ile konuşmak ve ara sahne tetiklemek için 7 saniye bekleme zorunluluğu, ortada fol yok yumurtta yokken "Neyse kanks ben kaçıyorum Allah'a emanet, bak arayı çok açmıyoruz he!" diyen düşmanlar gibi oldukça ilginç (!) tasarım tercihleri olmuş *War for Wakanda*'nın içerisinde.

Bayıra karşı yatır beni, tırmala beni kaşı beni

Neyse ki Wakandalı kralımızın bütün numarası sadece hikâyesi değil. Oynanışı, komboları ve yetenekleri oldukça keyifli. Üstelik fazlasıyla şahsına münhasır hissettiriyor. Tıpkı diğer *Marvel's Avengers* kahramanları gibi... Black Panther dendiğinde aklınıza gelen dövüş stilini tamamen veriyor oyun, o konuda hiçbir sıkıntı yok. Fakat tek başınıza değil arkadaşlarınızla birlikte oynayın diye tasarlanmış seviyeler ve düşman dağılımıyla (üstelik bunun kötü niyetle yapılmış bir tercih olduğu çok belli) birlikte Black Panther'ı tam verimle oynamak mümkün değil.

Hadi ücretsiz olmasından ötürü bazı hatalarını sineye çekelim. Buna rağmen *Marvel's Avengers* hakkında 2020'de söylenen "Ya iyi oyun gibi de içerik yok." argümanına hâlâ daha bir çözüm sunmuyor *War for Wakanda*. Kısa ve kötü hikâyesi, iyi oynanışına rağmen bu potansiyelin ortaya çıkmasına engel olan seviye tasarımı ve zibilyon tane bug'la birlikte *War for Wakanda*, *Marvel's Avengers* satın almak için yeterli bir sebep sunamıyor ne yazık ki.

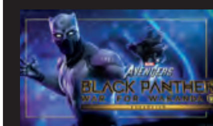
+

- Black Panther'ın keyifli oynanışı
- Açık dünya Wakanda olduğunu hissettiriyor
- Ücretsiz

−

- Aşırı kısa ve kötü hikâye
- Yapay zekâ çok kötü (hâlâ)
- Atmosferi yansıtmayan kötü müzikler
- Bolca görsel hata

5



Son Karar

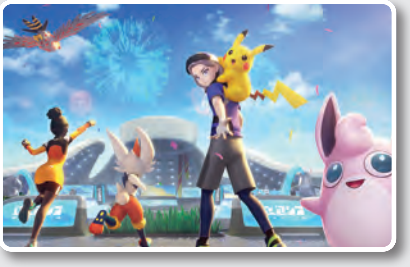
Bu kafayla yapılmış bir değil bin tane genişleme paketi çıksa da "Bu oyunu neden oynayayım ki?" sorusuna bir türlü cevap bulunmayacak gibi.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Crystal Dynamics | **DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

OH, GÖZÜMÜZ GÖNLÜMÜZ AÇILDI… BU AY OYUNLAR AÇISINDAN! ARADA HAYAL KIRIKLIKLARI DA YAŞAMADIK DEĞİL HANİ AMA OLSUN, OLUR O KADARI DA. ÖNÜMÜZDEKİ AY YILIN EN BOL VE YOĞUN ZAMANLARINA DOĞRU VİTES ARTTIRMAYA KALDIĞIMIZ YERDEN DEVAM...

ÇOK OYUNCULU

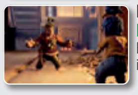


POKÉMON UNITE
SWITCH

Türlü türlü ortamda hepsini yakalamak yetmedi, bu sefer MOBA arenasında yakaladığımız pokémonları dövüştürüyoruz! Şaşırtıcı derecede basitleştirilmiş oynanışı bir o kadar da bağımlılık yapıcı olmuş. Switch'te öldürecek 5 ila 10 dakikanız varsa biçilmiş kaftan. Ah bir de micro-ödemelere boğulmamış olsa...



Chivalry II
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zaten az sayıda olan yakın dövüşe odaklı multiplayer oyunlar içinde kendine iyi bir yer edindi.



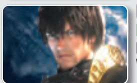
It Takes Two
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Brothers'ı ve A Way Out'u geliştiren ekip yine harika bir işe imza atmış.



Destiny 2: Beyond Light
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Başarılı genişleme paketleri sayesinde looter shooter türünün en popüler oyunlarından olmayı sürdürüyor.



Phantasy Star Online 2: New Genesis
PC, X|S, X-One
Ücretsiz bir DVO arıyorsanız ilk göz atmanız gereken yapımlardan biri.

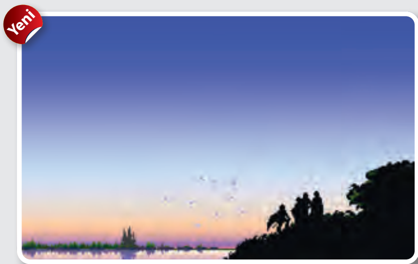


Final Fantasy XIV
PC, PS5, PS4
Bir zamanların yüzüne bakılmayan DVO'su bu aralar World of Warcraft'ı tahtından etti edecek gibi duruyor!

Klasik


Warhammer Online: Age of Reckoning
PC
Aslında çok da iyi yorumlar almıştı ama olmayınca olmuyor işte...

RYO (Rol Yapma Oyunu)

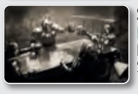
Yeni


FINAL FANTASY I - II - III PIXEL REMASTERS
PC

Final Fantasy'nin ilk altı oyununa cilalanmış piksellerle hayat üfleyen bu paketten henüz sadece ilk üçlü piyasaya çıktı. Nostalji denizinde yüzmek için birebir! Yenilenmiş müzikler de ayrıca enfes...



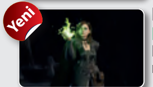
Final Fantasy VII Remake
PS5, PS4
"Final Fantasy VII'nin daha üzerine nasıl çıkılabilir?" sorusuna ancak bu kadar güzel bir cevap verilebilirdi!



Solasta: Crown of the Magister
PC
Küçük bir firmadan çıkan beklenmedik bir sürpriz olan Solasta izometrik RYO severlerin kalbini çaldı!



Disco Elysium: The Final Cut
PC, PS5, PS4
The Final Cut mükemmel olanı daha da mükemmelleştirme sayılır mı tartışılır. Ama neticede mükemmel.

Yeni


King's Bounty II
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Kabuk değiştirme çabası King's Bounty II'ye hiç yaramamış. Bu ne biçim King's Bounty? :(

Yeni


Neo: The World Ends with You
PC, PS5, PS4, Switch
13 yıllık bekleyişten sonra kavuştuklarımızdan birisi de Neo: TWEWY. Neyse ki hayal kırıklığına uğratmadı.

Klasik

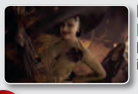

SMT III: Nocturne - HD Remaster
PC, PS5, PS4, Switch
Efsaneler efsanesi JRYO'nun hakkını veremese de fena olmayan bir HD sürüm. Fiyatıysa affedilir gibi değil.

AKSİYON

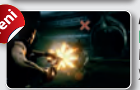
Yeni


PSYCHONAUTS 2
PC, PS5, X|S, PS4, X-One

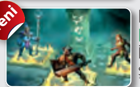
Hayal görmüyoruz değil mi? Psychonauts 2 gerçekten geldi, biz oynadık ve hatta inceledik! 16 yıl aradan sonra Raz'la adeta hiç ayrı düşmemişiz gibi... Double Fine da verdiği tüm sözleri tutmanın yanında ilk oyunun bile üzerine çıkmış. Helal olsun vallahi!



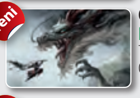
Resident Evil Village
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Hem önceki RE'lerden hem de başka yerlerden doğru ilhamlar almış. Serinin ağırlığını başarıyla taşıyor.

Yeni


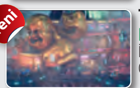
Aliens: Fireteam Elite
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Motion Tracker'ıma baktım güzel Alien oyunu var mı diye, yine tık yok. Isolation gibisi gelmedi, gelemedi :(

Yeni


Blightbound
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
İlginç bir oyun olabilecekken temelden bazı falsolar verip şansını kaçıran bir Dungeon Crawler olmuş ne yazık ki.

Yeni


Ghost of Tsushima Director's Cut
PS5, PS4
Tsushima'ya doyamayanlar için bahane hazır! Director's Cut zaten güzel olan oyunu daha da güzelleştirmiş!

Yeni


The Ascent
PC, X|S, X-One
İçinde bir tutam RYO da var ama aksiyonu ağır basan bir Cyberpunk macerası. Görselliği o kadar iyi ki!

Klasik


Mass Effect - Legendary Ed.
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Oyun dünyasının en efsanevi serilerinden Mass Effect'e de böyle efsanevi bir paket yakışırdı.

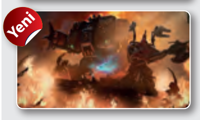
STRATEJi

Yeni


HighFleet
PC
Tam bir tür çorbası olan HighFleet'ten beklentilerimiz yüksekti. Ne yazık ki umduğumuzu pek veremedi...

Yeni

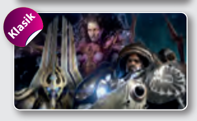

Humankind
PC
Civilization'ın tahtı sağlam kaldı ama Humankind'ın da ilginç bazı fikirleri yok değil hani. Yamalarla desteklenirse dişli rakip olabilir.

Yeni


Warhammer 40K: Battlesector
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Bilgisayarda masaüstü Warhammer tecrübesine en çok yaklaşabilen oyun herhalde Battlesector. Figür boyamak da şart değil hem!



Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!

Klasik


StarCraft II
PC
Blizzard Starcraft markasını kaderine terk etmiş olabilir ama sevenlerinin kalbindeki yeri hâlâ bir tanedir.

FPS



Doom: Eternal
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zebani olmak için de güzel bir gün değil, kadim tanrı olmak için de... İkinci The Ancient Gods paketi de kaliteyi sürdürüyor.



Sniper: Ghost Warrior Contracts 2
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Sniper: Ghost Warrior serisinden beklediğiniz her şeyi sağlam bir şekilde sunuyor.



Chernobylite
PC
S.T.A.L.K.E.R. 2'nin gelişine daha var, o gelene kadar Çernobil radyasyonu ihtiyacımızı karşılamak için birebir!

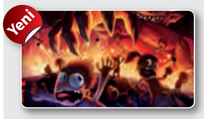


Call of Duty: Black Ops - Cold War
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Hikâyesi diğer son dönem CoD'lar gibi "meh", multisi de daha çok Warzone'u desteklemek için var gibi. Yine de eli yüzü düzgün bir CoD.

Klasik


Dishonored
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Immersive sim türünün gözbebeklerinden. Bu kadar yaratıcı mekaniği uyum içinde tek oyunda sunabilmek cidden devrimseldi.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SiM, SPOR

Yeni


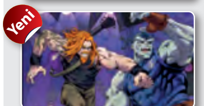
Hell Architect
PC
Cehennemin dibine kadar yolu olan insanlara hayallerindeki (kabuslarındaki?) cehennemi verebilir misiniz?



Dirt 5
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine garip garip tasarım tercihleriyle oyuncuları gıcık etse de eğlence faktörü hâlâ çok üst düzey.

Yeni


F1 2021
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Ne güzel bir F1'imiz vardı, onda da EA'in pençesinin izi direkt çıkıvermiş hemen. Ha, yine de tutkunları için güzel oyun tabii.

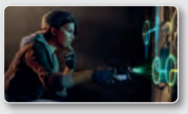
Yeni


Mayhem Brawler
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Dünya çapında ses getirmiş bir Beat'em Up mı? Jetonlarımı kaptım geliyorum! nE?! Hem de Türk yapımı mı?!

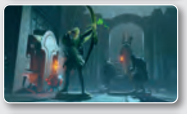
Klasik


Need for Speed: Underground
PC, PS2, GC, Xbox, GBA
Arada bir hatırlayıp kendi kendimize "get low get low get low" diye şarkı söylemezek bir şeyler eksik kalıyor gibi hissediyoruz.

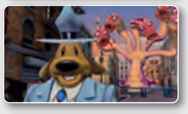
SANAL GERÇEKLİK



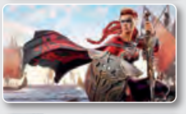
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Demeo
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Şimdilik içeriği kısıtlı olsa da masaüstü FRP tecrübesini VR'da harika yaşatıyor. VR'ınız varsa kesin göz atılması gerekenlerden.



Sam & Max: This Time It's Virtual!
Quest
Eski Sam&Max'lerin tadını yakalayamasa da VR'da denemelik ilginç bir macera.



Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.

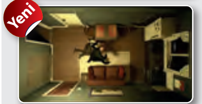


The Climb 2
Quest
Crytek'ten alıştığımız mükemmel bir görsellik eşliğinde oraya buraya tırmanmak insanı beklenmedik derecede ferahlatıyor.

MACERA & BULMACA



The Forgotten City
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Hayatına Skyrim modu olarak başlayan The Forgotten City artık kendi ayakları üzerinde duruyor! Macera ve gizem sevenler kaçırmasın!



Twelve Minutes
PC, X|S, X-One
12 dk'lık zaman döngüsüyle size anlatmak istediği çok şey var Twelve Minutes'in. Umduğumuz kadar iyi değil ama oynanmayı hak ediyor.



Road 96
PC, Switch
Yer yer içinde bulunduğumuz ülkenin durumuna da dokunan, ilginç bir yol hikâyesi anlatıyor Road 96.

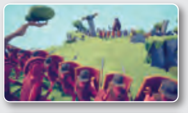


Last Stop
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Doğaüstü bir hikâyeyi üç farklı karakter üzerinden anlatmaya çalışan bir macera oyunu... ya da macera dizisi mi deseydik? Oyun kısmını unutmuşlar gibi.

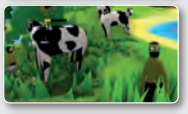


Monkey Island 2: Special Edition
PC
Gelmiş geçmiş en başarılı ve komik macera oyunlarından biri olan Monkey Island'ı oynamışsınızdır herhalde? Olsun, bir daha oynayın.

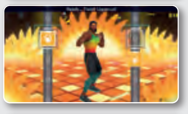
BİR GARİP OYUN



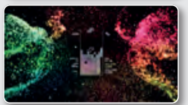
Totally Accurate Battle Simulator
PC, X|S, X-One
Mamut, ejderha, Zeus, kaktüs birbirine dalıyor ve hepsi pörtlek gözlü!



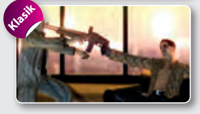
Muck
PC
Sırf iddiasına, geyiğine yapılmış bir oyunun bu kadar güzel olması, bu kadar sarması ve deli gibi oynanması?



Fitness Boxing 2
Switch
Ritim eşliğinde havaya yumruk sağlayarak egzersiz yapıp forma girmek mi? Fikir güzel, uygulamaysa eh işte.



Tetris Effect: Connected
X|S, X-One
Dahiyane Tetris oyunu Tetriss Effect'in tek bir sorunu vardı, o da ömrünün kısalığıydı. Multiplayer özelliklerle bu sorun giderilmiş.



Yakuza: Dead Souls
PS3
Tamam, klasik olduğu tartışılır, kabul ama zaten tuhaflık timsali olan Yakuza serisi bir de zombi işine girince iş iyicie abartmıştı.

EDITTOCHAT

Göker: Hava sıcak içim yanar,
YİM yazı kovalar,
Dergi Magzter'e ne zaman çıkacak?
***
Acaba kapakta ne olacak
Diablo 4'ü kim yazacak
Aşık Göker merak eder
Dergi Magzter'e ne zaman çıkacak?

Ömer: Eh, bu sayıyı da çıkarttığımıza göre bana müsaade. Bir aksilik olmazsa 2 - 3 ay sonra geri dönme planım var.

Ömer Akdağ left

Gülhis: AA GİTTİ!

Gülhis: Uydurma sebeplerle geri çağıralım.

Gülhis: İnsanlar Tali'ye karşı Liara savunuyor, Quarian-sever saflarını toplamamız lazım diyelim.

Eren: Persona 5 o kadar da güzel değildi falan...

Eser: Kingdom Hearts ne rezil seriydi ama. Anahtarlıkla dünya kurtarıyorlar...

Gülhis: Ya ben Kingdom Hearts'ın olayını hiç anlamadım.

Sabri: Final Fantasy 8 çöp. Oh, bunu diyebildim sonunda.

Can: *A wild Tarık appears*

Sabri: Öff, unuttum ben onu ya.

Herkese uyacak bir toplantı saati ayarlanmaya çalışılıyordu

Serpil: O zaman 18:30 - 19:40 arası? 10 dakika da Assassin's Creed konuşun diye koydum.

Gülhis: Yetmez, yeni DLC geliyor.

Serpil: Gerisini de kendi aranızda konuşun.

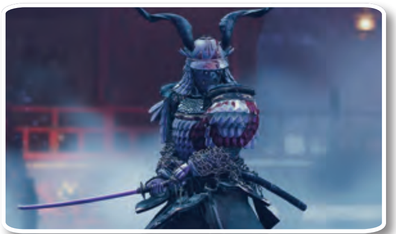
Gülhis: Yıkıldım ;__;

Can: Biz Paris'i kuşatmaya giderken bir kuş da biz atalım mı diye sorarsınız ama... :(

AYIN ALTIN OYUNLARI



PSYCHONAUTS 2



GHOST OF TSUSHIMA DIRECTOR'S CUT



MAYHEM BRAWLER

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Blizzard'a hâlâ kızgınız. O yüzden Diablo II Resurrected'ı çok fazla oynamadan sadece ucundan şöyle biraz bakacağız...

Eylül '21	
Bravely Default II	2 Eylül
Kitaria Fables	2 Eylül
Surgeon Simulator 2: Access All Areas	2 Eylül
Pathfinder: Wrath of the Righteous	2 Eylül
WRC 10	2 Eylül
Sonic Colors: Ultimate	7 Eylül
F.I.S.T.: Forged In Shadow Torch	7 Eylül
Encased	7 Eylül
Vampire: The Masquerade - Bloodhunt (Erken Erişim)	7 Eylül
Life is Strange: True Colors	10 Eylül
Lost in Random	10 Eylül
NBA 2K22	10 Eylül
Tales of Arise	10 Eylül
WarioWare: Get It Together	10 Eylül
Deathloop	14 Eylül
Catlateral Damage: Remeowstered	15 Eylül
Flynn: Son of Crimson	15 Eylül
Eastward	16 Eylül
Gamedec	16 Eylül
Rainbow Six: Extraction	16 Eylül
Aragami 2	17 Eylül
Kena: Bridge of Spirits	21 Eylül
Diablo II: Resurrected	23 Eylül
Sable	23 Eylül
Death Stranding Director's Cut	24 Eylül
Lost Judgement	24 Eylül
New World	28 Eylül
Hotwheels Unleashed	30 Eylül
Life is Strange Remastered Collection	30 Eylül
Ekim '21	
Fifa 22	1 Ekim
Phoenix Point: Behemoth Edition	1 Ekim
Wasteland 3: Cult of the Holy Detonation	5 Ekim
Far Cry 6	7 Ekim
Metroid Dread	8 Ekim
Back 4 Blood	12 Ekim
Disciples: Liberation	21 Ekim
The Dark Pictures: Anthology: House of Ashes	22 Ekim
Battlefield 2042	22 Ekim
Marvel's Guardians of the Galaxy	26 Ekim
Fatal Frame: Maiden of Black Water	28 Ekim



VİZYON TARİHİ
15 EKİM
2021

EREN ERYÜREKLİ

"Aranızda kim günahsızsa ilk taşı o atsın!"





Her şeyi durdurun! Ridley Scott'ın yeni filmi geliyor çünkü. Muhtemelen en sevdiğim yönetmen olan bu katı İngiliz'in evet her filmi çok süper, muhteşem değildir ama en kötü filmi bile nice yönetmenin en iyi filmini dövebilir rahatlıkla. Bu yıl iki filmini izleyeceğimiz büyük üstadın sinemaya dönüşü o çok sevdiğim tarihi epiklerinden birisiyle olacak ve ben inanılmaz heyecanlıyım yine.

Konumuz Fransa'da kayıtlara geçen son ölümüne düelloyu anlatıyor anlatmasına ama işin içinde çok daha karmaşık dinamikler mevcut. Öncelikle bu düello bir cinsel saldırı suçlamasının üzerine yapılıyor ve suçlamayı yapan kadın olan Marguerite de Carrouges'in (Killing Eve'den hatırlayacağınız Jodie Comer) 14. YY Fransa'sında ne kadar güç bir işe kalkıştığını tahmin edersiniz. Üstelik suçladığı kişi olan Adam Driver'ın canlandırdığı Jacques LeGris'in hem kilise nezdinde hem de soylular arasında oldukça popüler birisi olduğu düşünülürse. Günümüzde bile kadınların çok zor yaşadıklarını anlatabildikleri düşünülürse Marguerite'in o dönem gösterdiği cesur yürekliliği daha iyi anlaşılır. Tam da bu sebepten öykü Scott'ın radarına girmiş ki onun kariyeri boyunca anlattığı güçlü kadınları toplasanız ordu kurarsınız öyle diyeyim, o yüzden proje kesinlikle doğru ellerde diyebiliriz. İlginç bir noktaysa Good Will Hunting'den beri bir filme senaryo yazmamış olan Matt Damon ve Ben Affleck ikilisinin tutup bu filmin senaryosunu yazmış olmaları ya da kitaptan uyarlamaları diyelim. Matt Damon'ın daha önce Marslı'da Scott'la kimyasının çok iyi uyuştuğunu görmüştük burada da daha azını beklemiyorum ikiliden, Ben Affleck ve Adam Driver'sa ilk kez yönetmenin karakterlerine hayat verecekler.

Filmin +18 olacağı kesinleştiğinden Scott'ın alametifarikalarından kanlı savaş sahnelerini ve cesur, derinliği olan diyalogların cepte olduğunu söyleyebilirim. Ama esas odak bu karanlık çağ ve erkeklerin dünyası içinde davasının haklılığını ispat etmeye çalışacak olan baş kadın karakterimizde olacak. Film bu tavrıyla her ne kadar tarihten bir olay anlatıyor olsa da son derece güncel bir noktaya parmak basıp şiddete maruz kalan kadınların halen dünyada kanayan bir yara olduğunu gözümüzün içine sokacağı için şahsen çok mutluyum. Kindom of Heaven ile Orta Doğu'daki cehennem atmosferinin sebep ve sonuçlarını gayet net anlatan Ridley Scott'ın burada da hedefi 12'den vuracağını öngörüyorum.

Son bir not olarak 84 yaşındaki efsanevi yönetmenin ilk uzun metrajının The Duellists olduğunu hatırlatayım yani The Last Duel onun benzer bir temayla bir çemberi kapatışı da olacak ama hız kesmeden House of Gucci'yi de bu yıl gösterime hazırlıyor. Bence artık bir Oscar'ı çoktan hak etti kendisi, ey Akademi duy sesimizi!

Unutulmaz Ridley Scott Kadınları

1 – Ellen Ripley (1979 - Alien)

Herkesin ilk filmin ortalarında yaratığa yem olur diye düşündüğü ama üstüne 3 filmden daha sağ çıkan efsaneler efsanesi bir kadın kahraman Ripley. Ama onun kahramanlığı sadece maskülen gücünde değil, kriz anlarında sakin kalıp doğru kararları verebilmesinde de saklı. Şüphesiz Scott'ın sinema dünyasına kazandırdığı en unutulmaz karakter.



2 – Thelma & Louise (1991 - Thelma & Louise)

Çok iyi dost olan iki kadın bir yol macerasına çıkarlar ve kısa sürede kabusa dönen bu yolculukta yine birliktelikleriyle hayatta kalmaya çalışırlar. Başroldeki iki oyuncusunun unutulmaz performansları ve beyinlere çivi gibi çakılan son karesiyle sinema tarihine geçen kadın karakterlerdir Thelma ve Louise.



3 – Jordan O'Neill (1997 - G.I. Jane)

Her ne kadar Ridley Scott ve başrol oyuncusu Demi Moore'a birer Razzie ödülü kazandırsa da bugün baktığımızda epey sıkı bir film G.I. Jane. Moore'un insan üstü bir çabayla hayat verdiği O'Neill karakteri erkeklerden kurulu askeri bir ortamda ayakta durmaya çalışan ve her anında iradesi sınanan bir kadın olarak son derece akılda kalıcı ve etkileyici.

YÖNETMEN: Ridley Scott **OYUNCULAR:** Jodie Comer, Matt Damon, Adam Driver, Ben Affleck



YAZI GÖKER NURBEYLER

CUSTOM FİGÜR ZANAATKARIYLA KISA BİR SOHBET

Geçtiğimiz aylarda aksiyon figür koleksiyonlarıyla ilgili giriş yapmış ve ana markalara hızlı bir bakış atmıştık. Peki ya favori karakterinizin istediğiniz ebat ve tipte bir figürü yoksa? Ya da biricik heykeliniz hasar gördüyse? Belki de sevdiğiniz bir figüre bir aksesuar veya kafa istiyorsunuz? İşte bu dertlerinizin çaresi terminolojide "Custom'cı" olarak geçen figür zanaatkarları. Bu ay bu zanaatkarlardan **Burak Ayev** ile kısa bir söyleşi yaptım.

Göker: Custom figür yapmaya ne zaman başladınız?

Burak: Beş yaşındayken ailemin aldığı oyuncaklara farklı boyamalar uygulayarak, yanında macun veya oyun hamuru gibi materyallerle ufak tefek aksesuarlar yaparak başladım diyebilirim.

Göker: Üzerine çalışmayı en çok sevdiğiniz evren hangisi ve neden?

Burak: Kesinlikle Star Wars ve Orta Dünya. Star Wars evreni benim için çok büyük bir öneme sahip. Bazı kurguları muhtemelen kendi hayatıma benzettiğim için olabilir. Orta Dünya ise hayal gücümü zorladığım ve özgür olduğum bir evren benim için.



Göker: Custom yaparken hangi malzemeleri kullanıyorsunuz? Yeni başlayanlara ne önerirsiniz?

Burak: Kesinlikle en büyük malzeme hayal gücü. Hayal gücünüzü kullandığınız zaman bulgurdan bile diorama için kum veya toprak efekti çıkabiliyor. Bunların dışındaysa evlerinde eski veya hasarlı figürlerini boyayarak başlayabilirler.

Göker: Custom tasarımları nasıl oluşturuyorsunuz, kullandığınız modelleme kitleri veya başka materyaller bulunuyor mu?

Burak: Projeleri oluşturmak için fazlaca film izlemeye gayret gösteriyorum. Tasarımlarımı uygularken genellikle resin, pvc, ahşap ve metaller kullanıyorum. Boyamalarda ise airbrush ve detay fırçaları fazlasıyla işimi görüyor. Ayrıca ekstra olarak eskitme ve efekt uygulamaları için farklı boyalar kullanıyorum.

Göker: Aynı zamanda bir koleksiyoncusunuz. Hangi figürleri topluyorsunuz? Çocuklu bir evde koleksiyonlar nasıl hayatta kalır?

Burak: Koleksiyon ciddi anlamda benim hayatımda çok büyük bir yere sahip. Koleksiyonumun hemen hemen hepsi 12" kategorisinde. Genel olarak bu ölçüdeki figürlerin detayları ve işçilikleri daha iyi olduğu için tercih ediyorum. Sadece 6 senede ortalama bu ölçekte 250'den fazla figür elimden geçti. Çocuk konusunda çevremde çok fazla şikayetçi olan ve bu durumla baş edemeyen arkadaşlar mevcut. Benim de iki erkek çocuğum var, ama bu konuda henüz hiçbir sıkıntı yaşamadım. Yaşları ilerledikçe bunun bir hobi olduğunu kendilerine her defasında aşılamaya çalıştım. Çok şükür bugüne kadar en ufak bir zarar gelmedi. Hatta temizlikte yardımları



dokunuyor. Herkesin korktuğu bir konu olan eve misafir çocuğu gelmesi durumunda bütün kontrolü kendileri ele alıp kesinlikle koruma içgüdüsüne bürünüyorlar. Şu an ise kendilerinin ufak olarak nitelendirmeyeceğim boyutta araba koleksiyonları var. Yani demek istediğim figürlerini çocuklarınıza bunların oyuncak olmadığını ve raflarında kalarak sergilenmesi gerektiğini öğretirseniz hiçbir sorun yaşamayacağınıza emin olabilirsiniz.

Göker: Ülkemizde Custom ürünlere ne kadar talep görmekte? Yaptırmak isteyen bir kişi ortalama ne kadar bütçe ayırmalı?

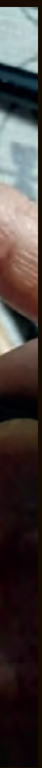
Burak: Son zamanlarda fazlasıyla rağbet mevcut. Yurtdışı kadar olmasa da yapılan emeğin farkında olanlarda fazlasıyla artış var. Genel olarak belli başlı firmaların çıkarmamış olduğu figürler veya dioramalara daha çok istek oluyor. Kendi çalışmalarım için söylersem, ürünün boyutunu ve işçiliğini dikkate aldığımızda ortalama 500TL ile 6000TL arasında değişmekte.

KİTAP KOKUSU DA BİR YERE KADAR...

Okumayı seviyorsunuz, ama kitapları taşımak zor geliyor veya yabancı kitaplara hızlı ulaşmak istiyorsunuz. Çare E-Kitap! Abartmıyorum, hayatımda yaptığım en doğru yatırımlardan biri Kindle oldu. Türkiye'de Amazon bulunmasına rağmen Kindle'ı getirmemesi yürek dağlıyor. Neyse ki Kindle ve alternatifi Kobo Türkiye'de bulunabiliyor.

E-Kitap okuyuculara yeni arkadaşlar için en başta belirtelim: Kindle bir tablet değil. Renkli değil, üzerine uygulama yüklenemiyor; dikkatinizi dağıtan sosyal medya da yok. Aydınlatma teknolojisi farklı. Elektronik mürekkep teknolojisi tabletlerin aksine gözü kâğıda basılı bir kitaptan fazla yormuyor ve aydınlatma tipi sayesinde her yerde okunabiliyor. Eşiniz uyurken ışıktan rahatsız olmuyor. Kitap güneş altında kâğıda basılı bir kitap kadar net gözüküyor, yansımıyor. Pili haftalarca gidiyor.

Bilinmeyen kelimeler not alınıyor, beğenilen bölümlerin altı çiziliyor; kitaplar saniyesinde iniyor, yüzlercesi taşınabiliyor. Sözlük yüklenerek ile yabancı kelimeler anında görülüyor, biriktiriliyor. Goodreads ile senkronize oluyor, kitabı almadan yorumları inceleyebiliyorsunuz. Kitabı Amazon.com servisiyle senkron ederek yanınızda cihazınız olmasa dahi okumaya devam edebiliyorsunuz. Diğer yandan güncel cihazlar sesli kitap da destekliyor. Toplu taşıma için birebir.





E-Kitap formatı da nedir?

En yaygın E-Kitap formatları EPub, Mobi ve PDF'dir.

Epub: HTML ile kodlanmış, Win/Mac/Android cihazlarda ve uyumlu e-kitap okuyucularda (ör.Kobo) okunabilen, Türk Online e-kitap satıcılarında en yaygın bulunan formattır.

Mobi: Amazon'un desteklediği kendi formatı. Win/Mac/Android cihazlarda ve Kindle'da okunabilir. Amazon, Kindle Direct Publishing adını verdiği bir servis ile kitap yayıncısı olmadan, kitabın haklarının sizde kalacağı bir şekilde romanlarınızı, çizgi romanlarınızı, şiirlerinizi vb. e-kitap olarak yayınlanmasını ve çok sayıda kişiye ulaşabilmenizi sağlıyor. Bu servis henüz Türkçe verilmemekte. Türkiye'de e-kitap servis verilecek kadar yaygınlaştığında ülkemizdeki yayıncılık piyasasını değiştirebilir.

PDF: Bilmeyeni yoktur. EPub ve Mobi'de metinler fonta, stile ve cihaza bağımsız olarak ekrana tam ve sabit olarak otururken (fixed layout) PDF'de bu şekilde değildir.

Calibre: Bu formatları birbirine çeviren ücretsiz yazılım. PDF'den diğerlerine çevirim kalitesi değişken iken EPub - Mobi arasında daha iyi.

Kitapları nasıl edinebilirim?

Kindle Türkiye'de Amazon.com tarafından sağlanmadığından yurt dışından edinmeye çalışabilir, Türkiye'deki bilinen ve güvenilen online marketlerden yüksek puana ve iyi yorumlara sahip bir tedarikçi seçenebilirsiniz. Kobo, D&R'larda mevcut. E-Kitapları yasal yoldan edinmek için Kindle'da Amazon.com hesabınızı, EPub için ilgili global siteleri veya Türkiye'de D&R ile Idefix'i kullanabilirsiniz. Satın almadan önce DRM durumunu ve cihanızla uyumluluğunu incelemenizde fayda var. Amazon'dan ücretsiz kitaplar veya kitapların kısa tanıtımlarını da çekebilirsiniz.

Yasal ücretsiz kitap için Gutenberg.org'da Mobi ve EPub formatında 60 binin üzerinde kitap bulabilirsiniz. Siz yeter ki okumak isteyin.



BİLLUR YASA

BLACK WIDOW

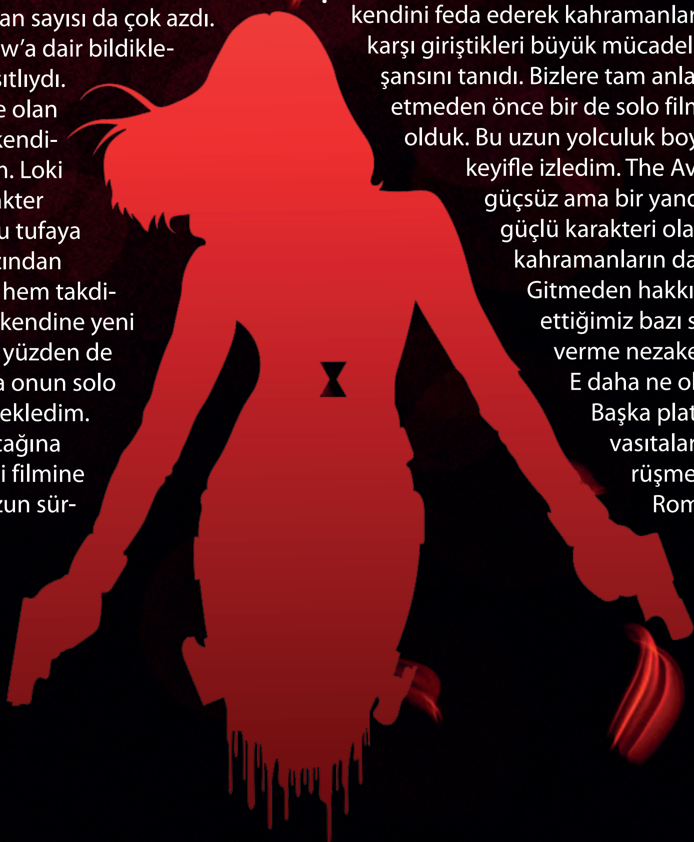
SÜPER GÜCÜ OLMAYAN SÜPER KAHRAMAN

Natasha Romanoff benim gözümde Marvel Sinematik Evreni'nin en gizemli karakteri. Iron Man 2'den bu yana onu pek çok Marvel filminde gördük, izledik. Fakat özel hayatına, geçmişine, karakterine dair bildiklerimiz hep çok kısıtlı oldu. Buna rağmen kendisine ihtiyaç duyulduğu zaman koşarak gelen, mücadeleye girmekten çekinmeyen, kirli bir geçmişi olduğunu gizlemeyen fakat kendine başka bir yol çizmeye çalışan bir kadın olduğunu anlamamız uzun sürmedi. Hep ayakları yere sağlam bastı; hep kendinden emindi. Üstelik karanlık geçmişine rağmen samimiyetine inandırmayı başardı hem bizleri hem de Avengers üyelerini. Avengers Endgame filminde yaptığı fedakarlıkla da ona dair düşündüklerimizin yanlış olmadığını, gerçekten kendisine farklı bir yol çizmeyi başardığını gördük.

2012 senesinde The Avengers'ı sinemada izlerken dikkatimi çeken şeylerden biri ana ekipte tek bir kadın karakter olmasıydı. Daha önce tek bir filmde gördüğüm, henüz çok da tanımadığım bir karakterdi Natasha Romanoff. O dönemde okuduğum çizgi roman sayısı da çok azdı. O yüzden Black Widow'a dair bildiklerim gerçekten çok kısıtlıydı. Buna rağmen Loki'yle olan meşhur sahnesinde kendisine hayran kalmıştım. Loki çok sevdiğim bir karakter olmasına rağmen onu tufaya düşürebilmesi ve ağzından istediği lafı almasıyla hem takdirimi kazandı hem de kendine yeni bir hayran edindi. Bu yüzden de uzun zaman boyunca onun solo filmi çıksın istedim, bekledim. Filmin çok keyifli olacağına emindim ancak kendi filmine kavuşma macerası uzun sürdü. Hikâye de tam beklediğimiz gibi değildi belki ama sonunda Black Widow'un filmini de izlediğimiz günleri görebildik.

Karakterine dair en beğenmediğim hikâye akışı Bruce Banner'la aralarındaki yakınlaşma oldu diyebilirim. Bruce Banner'ı sevmediğim için değil, sadece aralarındaki yakınlaşmanın gerçekliğine inanmakta güçlük çektiğim için. Olaylar fazla mı hızlı gelişti ya da ikisinin kimyası mı tutmadı, ne oldu bilmiyorum. Fakat bu kısımlar fazla zorlama hissettirmişti zamanında. Zaten Avengers: Age of Ultron filmini de pek sevmem. O filme dair olmamış bir şeyler var; Natasha Romanoff ve Bruce Banner yakınlaşması da onlardan biri. Sanırım ben Black Widow'u Daredevil'la birlikte beyaz perdede görmek istemiştim ama maalesef bu mümkün olmadı. Gerçi bana kalsa Winter Soldier da çok uygun olurdu ama onunla da hiçbir şey olmadı. Özetle Natasha'nın aşk hayatı ne uzadı ne kısaldı. Bunca film boyunca hep olduğu yerde kaldı.

Black Widow artık Marvel Sinematik Evren macerasını tamamlıyor. Avengers: Endgame'de kendini feda ederek kahramanlarımıza Thanos'a karşı giriştikleri büyük mücadeleyi kazanma şansını tanıdı. Bizlere tam anlamıyla veda etmeden önce bir de solo filmini izlemiş olduk. Bu uzun yolculuk boyunca onu hep keyifle izledim. The Avengers'ın süper güçsüz ama bir yandan da en süper güçlü karakteri olarak diğer kadın kahramanların da yolunu açtı. Gitmeden hakkında merak ettiğimiz bazı sorulara yanıt verme nezaketini de gösterdi. E daha ne olsun değil mi? Başka platformlarda, farklı vasıtalarla yeniden görüşmek üzere, Natasha Romanoff.





- **BAŞ YAZAR:** A.C. Bradley
- **SESLENDİRENLER:** Jeffrey Wright, Chadwick Boseman, Hayley Atwell
- **IMDB NOTU:** 7.6

WHAT IF...?

Bırak beni boğulayım ihtimaller denizinde...

OĞUZ ERDOĞAN

Gündelik hayatta "keşke" ve "eğer" gibi kelimeleri kullanmayı pek sevmem. Ne geçmişe takılı kalmak ne de sonsuz ihtimalleri düşünmek bana pek akıl işi gelmiyor. Lakin kurgusal bir evrende değişimleri gerçekleştirmek mümkün olduğu için bu sonsuz ihtimaller heyecan yaratıyor. Çizgi romanlarının pek çoğunu da sevdiğim "What If?" senaryoları nihayet ekrana taşındı; hem de MCU güvencesi altında. Normal şartlar altında çoğu "cheesy" kıvamda olan What If öyküleri MCU ile birleşince 40 kaplan gücüne ulaşmış.

Captain Carter

Biz bu sayıyı yayına hazırlarken dizinin ilk üç bölümü yayınlanmıştı. İlk bölümü pek sevmesem de olayın mantığını ilk defa görenler için güzel bir giriş olmuş. Steve Rogers yerine Peggy Carter'ın süper asker serumunu almasını anlatan ilk bölümü izleyip diziyi bıraktıysanız geri dönün. Çünkü her bölüm birbiriyle alakasız 30 dakikalık bir hikaye sunuyor. Steve Rogers'ın ilk bölüme katkısı bu kez günü kurtarmaya yetmemiş. Captain Carter bölümü epey tahmin edilebilir değişikliklere sahne olurken alttan alta sürekli bir mesaj kaygısı da sunduğu için biraz bayağı kalmış. Yine de Disneyvari birkaç aksiyon sahnesi ve farklı bir tat için 30 dakika gayet tolere edilebilir bir süreydi.

Star-Panther

İkinci bölümün hemen başında çok güzel şeyler olacağı kendini belli ediyordu. Geçtiğimiz yıl kaybettiğimiz Chadwick Boseman anısına muhteşem bir T'Challa hikâyesi sizleri bekliyor. Peter Quill yerine Wakanda'nın prensini kaçıran Yondu bambaşka ve muhteşem bir paralel evrenin kapılarını açıyor. Marvel Evreni'nin kozmik tarafına cuk oturan yeni Star-Lord ile birlikte "Peki ya eğer Robin Hood uzaylı olsaydı?" sorusunun cevabını da buluyoruz. Muhteşem yan karakterleri ve duygusal sonuyla ikinci bölüm benim şimdilik favorim olmayı başardı.

Avengers Neydi? Avengers Emekti!

MCU'nun böylesine büyük bir popülerliğe sahip olmasında aslan payı şüphesiz orijinal Avengers ekibinin. İşte ben bu yazıyı yazarken yayınlanan son bölümde "Avengers olmasaydı ne halt ederdik?" sorusunun cevabını görüyoruz. Samuel L. Jackson'ın seslendirdiği Nick Fury karakterinin yıldızlaştığı üçüncü bölümün sürpriz bir kahramanı daha var. Bölümü güzelden çok güzele taşıyan detay ise arkaplandaki kötü adam düşüncesi olmuş. 30 dakika içerisine güzel bir gizem hikayesi de katılmış. Her ne kadar sonu biraz tahmin edilir olsa da düşünce ve kurgu gayet yerli yerinde. Yine de bir Star-Panther değil...

Günün sonunda elimizde yepyeni bir Marvel içeriği var sevgili Oyungezerler. Diziyi izledikten sonra başka What If hikayelerine de bakmak isteyebilirsiniz. Okurken çok eğlendiğim 3 tanesini kutularda paylaştım. Yeni bölümlerde görüşünceye kadar Excelsior!

Editörün notu: Marvel/Disney ortaklığından nihayet bir animasyon görebildik. Daha üç bölüm çıktı ama şimdiden üçte ikisi epey tatmin edici.

1-) What If Phoenix Had Not Died?

X-Men'i az buçuk takip eden herkes Jean Grey'in ölümden dönmesine alışıktır. Ancak bu sefer Phoenix'in geri dönüşüne bambaşka bir pencereden bakılmış. Bu sayede Phoenix'in kozmik evrendeki güç skalasındaki yerini de net bir şekilde öğrenmiştik.

2-) What If Dr. Doom Had Become a Hero?

Bence Magneto ile birlikte Marvel'ın en kaliteli kötüsü olan Dr. Doom'u iyi adam olarak görme deneyimi her zaman karşınıza çıkmaz. Hoş kendisi ne zaman "kötü" oldu orası da ayrı bir tartışma konusu...

3-) What If the Hulk Went Berserk?!

Bruce Banner kadar sorunlu bir bilinçaltına sahipseniz hayat gerçekten çok zor. Alternatif bir evrende Rick Jones'u kurtaramayan Bruce, yine Hulk'a dönüşüyor. Fakat bu sefer kontrol edilemeyen bir güç halinde. Fantastik Dörtlü ve Iron Man'i de gördüğümüz sayıdan sonra Hulk'a bir daha aynı gözle bakmak pek mümkün değil.

EDİTÖRÜN NOTU: Temposu asla düşmeyen, görsel olarak harika, sağlam bir fantastik bir yapım. ★★★★☆

YARATICI: Jason - Peter Filardi **OYUNCULAR:** Adrien Brody, Emily Hampshire, Jennifer Ens **IMDB NOTU:** 7.5 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Epix

CHAPELWAITE



Uğursuz bir soydan gelen Charles Boone'a yine aynı derecede uğursuz Chapelwaite malikanesinin miras kalması, Preacher's Corner kasabasındaki insanların Boone laneti-nin acısını Charles ve üç kızından çıkarmasını ve işin içindeki gizemleri adım adım öğrendiği-miz bir dizi diyebiliriz aslında Chapelweite için. Stephen King'in Jerusalem's Lot isimli öyküsünü temel alan dizi, yayınlanan ilk üç bölümüyle beni resmen kalbimden vurdu.

Başrolünde Adrien Brody gibi müthiş bir aktörün olduğu dizi hem dönemi inanılmaz yansıtmış hem de daha ilk bölümün açılış daki-kalarıyla birlikte sert ve unutulmaz bir iş ola-cağını göstermiş sanki. Öykünün en önemli kıs-mı Lovecraft mitosunun unutulmaz eserlerinden De Vermis Mysteriis (So-lucanın Gizemi) ile olan ilişkisidir. Acaba dizi farklı bir rota mı çizecek diye düşünürken üçün-cü bölümde kitaptan da bahsedilmesiyle hida-yete erdim şimdilik.

Kalan 7 bölümde hikâyenin nerelere gideceğini çok merak ediyorum. Bu tempoyu ve karanlık vizyonu ko-ruduğu takdirde favori King dizim olur, gidişat tam da bu yönde. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Chapelwaite sadece sürükleyici hikayesiyle değil, dönemin ırkçılık gibi belalarını da yansıtış şekliyle şimdiden gönlümde taht kurdu. ★★★★☆

YARATICILAR: Nobuhiro Motohashi **OYUNCULAR:** Takayuki Yamada, Shinnosuke Mitsushima, Misato Morita **IMDB NOTU:** 7.7 **KANAL:** Netflix

THE NAKED DIRECTOR

SEZON 2

Her çıkışın bir inişi vardır

Gerçek bir porno film yönetmeninin hayatını hikâyeleştirmek dahi başlı başına zor bir olayken bir de bunu bir dönem dizisi şeklinde gerçekleştirmek ve bu uçlarda yaşanan hayata yaptığınız kurgusal dokunuşları (Toshi der susarım) bu denli iyi kotarmak gerçekten şapka çıkarılacak bir iş. İlk sezonu izlerken dizinin bu tarafını epey bir övmüştüm: Yapım kötü şöhretli Toru Muranishi'nin hikâyesi kadar Yakuza'nın merkezinde olduğu devlet, mafya ve medya üçgeninin iyice billurlaştırdığı 80'li



yılların Japon toplumunun çelişkileri ve açmazlarını da anlatıyordu.

Bu sezonda ise 90'lara, yani Muranishi'nin hem zirveyi hem de dibin dibini gördüğü çalkantılı yıllara zıplıyoruz. En son Hawaii'deki faciaya rağmen Muranishi işlerini yoluna koymuş, Ikezawa'nın da saf dışı kalmasıyla önünde hiçbir engel/rakip kalmamıştı. İkinci sezonda ise çıplak yönetmenimiz Japonya'da yeni yeni yaygınlaşan uydu yayın teknolojisine kafayı takar ve bu platformda anlamsız kurallarla kısıtlanmadan her işi yapabileceğini düşünür ve olaylar gelişir.

Açıkçası bu sezon, ilk sezonun da yer yer kaydığı o karanlığa daha da bir tutunmuş gözükmekte. Evvelden şikayetçi olduğum bazı meselelerin yüzeysel geçilmesi sıkıntısı bu sefer yok. Yaşanan muazzam çöküş kimin hayatını nasıl etkilemiş tüm detaylarıyla görüyorsunuz. Hatta diziyi benim gibi bir çırpıda izlerseniz -ki bu sefer daha bir akıyor- birazcık darlanabilirsiniz. Bu arada oyunculuklar gene şahane. Bir de genel olarak sanat yönetimi ama bilhassa da müzik kullanımı mü-kem-mel olmuş!

Sözün özü, The Naked Director ekran-da cinsellik görmekten rahatsız olma-yan herkesin bir şans vermesi gereken harika bir iş olmuş. ■ İHSAN A.

EDİTÖRÜN NOTU: Herkese göre değil kesinlikle. Ama bir porno imparatorunun şaşalı hayatı nasıl sayısız iç burkan garibanlık anı yaratır sorusuna cevap bulmak için bile izlenir. ★★★★★

○ **YÖNETMEN:** Chris Palmer ○ **OYUNCULAR:** Jensen Ackles, Josh Duhamel, Naya Rivera, Troy Baker ○ **IMDB NOTU:** 7.2

BATMAN: THE LONG HALLOWEEN PART 1 - 2



PELİN YİĞİT

DC çizgi romanları arasında büyük yer edinmiş Batman: The Long Halloween, DC animasyonlarındaki durgunluğa bir son vererek geçtiğimiz günlerde iki bölümden oluşan bir Blu-ray halinde sürüldü. Jeph Loeb ve Tim Sale'in elinden çıkan Batman: The Long Halloween, Batman Begins dahil olmak üzere pek çok içeriğe ilham olmuştu.

Önümüzdeki aylarda beyaz perdede izleyeceğimiz Matt Reeves'in yönetmenliğindeki The Batman filminin de The Long Halloween'den büyük esintiler barındıracağını biliyoruz. Bu nedenle Batman'e ve özellikle Gotham'a gerçek bir karakter kazandıran bu eseri çizimlerden animasyona dökmenin, DC'nin animasyon ekibi için pek de kolay bir iş olmayacağı belliydi. Önceden The Dark Knight Returns, Under The Red Hood, Killing Joke ve Hush gibi çokça bilinen çizgi romanların da animasyona uyarlandığını görsek de her zaman iyi sonuçlar alamamıştık. DC için bu sefer başarmış diyebilirim.

Peki Ne Anlatıyor Bu Long Halloween?

Hikâye Batman, Jim Gordon ve Harvey Dent'in yalnızca resmî tatillerde ortaya çıkan bir seri katili açığa çıkarma çalışmalarını ele alıyor ve klasik bir cinayetin ötesinde şaşırtmaları ve karakter kullanımıyla bence DC'nin en başarılı hikayelerinden birisi bu.

İki bölümlük filmde Holiday Killer isimli seri katilin Yılbaşı, Şükran Günü, Anneler Günü, Sevgililer Günü ve Cadılar Bayramı gibi tatillerde işlediği büyük cinayetler; Batman, Gotham'ın resmi koruyucusu Jim Gordon ve Bölge Savcısı Harvey Dent'in ilgisini çeker. Üçlü, bir yandan bu cinayetlerin ardındaki ismi ararken diğer yandan gelecek tatillerde yaşanabilecek olası cinayetler için de tehlikede olabilecek isimleri korumaya çalışır ama kurbanların hiçbir ortak yanlarının olmaması, ekibimizin işini bir hayli zorlaştırır.

Falcone ailesinden isimlerin de kurban edilmesiyle, şehrin suç örgütleri ayaklanıyor ve soruşturmaya Arkham'ın misafirleri de ekleniyor. Takvime olan ilgisiyle bilinen Calendar Man, hala Arkham'da olmasına rağmen sorguya çekiliyor; Joker, Scarecrow, Mad Hatter, Riddler ve Poison Ivy de hikayemizde şüpheli olarak büyük rol alıyorlar. Her kötü karakter dedektif ekibimizin gözüne batacak hareketlerde bulunuyor ama sonrasında olay gerçekten de hiç tahmin edemediğimiz yerlere varıyor. Hal böyle olunca hikâye klasik bir süper kahraman hikayesinin de dışında ilgi çekici bir suç-gizem hikayesine dönüyor. "Evrenin en iyi dedektifi olan Batman için bir cinayet gizemi nedir ki canım?" diyorsanız, izleyin ve görün derim. Holiday Killer gerçekten de bütün teorilerinizi yok etmek için hazır bir şekilde sizleri bekliyor.

Vakit geçtikçe gerilimin artması ve cinayetlerin gizemini koruması filmde oldukça iyi bir şekilde işlenmiş. Serinin belki de çizgi romandan daha başarılı olduğu en önemli konu ise süresinin uzun olması nedeniyle içerdiği her karaktere yeterli derinliği sağlayabilmesi diyebilirim. Gotham'ın suç dünyasında yerini edinmiş aile olan Falcone'leri bile neredeyse tek tek inceleyecek kadar vakit bulmuş yaratıcılar. Ayrıca Harvey Dent'in ailevi problemleri, Batman ve Catwoman arasındaki çekişmeler, Alberto Falcone karakterine biçilen rol gibi pek çok olay derinlemesine işlenmiş ve çizgi romandan daha uzun tutulmuş. Bu kararın senaryo adına alınmış çok mantıklı kararlardan biri olduğunu düşünüyorum.

Epik Bir Trajedi

Supernatural yıldızı Jensen Ackles'ın Batman'i seslendirdiği, yetenekli ses sanatçısı Troy Baker'ın Joker'ı her zamanki gibi son derece başarılı bir performansla seslendirdiği bu animasyonda Josh Duhamel (Harvey Dent), Naya Rivera (Catwoman) ve Billy Burke (Jim Gordon) gibi başarılı isimler de yer alıyor.

Christopher Nolan bu ünlü çizgiromanı Epik Bir Trajedi olarak tanımlayıp "Jeph Loeb Batman evreninin egzotik elementlerini alıp, onları daha inanılası bir Dünya'da sundu. Yardımcı karakterleri alıp, gerçek duygular ve hayatlar verdi. Aynı zamanda yaptıkları her hareketin sonuçları olduğunu da gösterdi. Bu, okuyucu üzerinde inanılmaz bir etkiye sahip. Batman: The Long Halloween bir çizgi romandan çok daha ötesi" demişti. Animasyon serisi her ne kadar bu epiklik seviyesine ulaşamamış olsa da başarılı ve en önemlisi de yeterli bir uyarlama olmuş.

DC animasyonlarının Killing Joke ile yaşadığı düşüşten sonra var olan çizgi romanların animasyonlara uyarlanması fikri bana korkutucu gelmeye başlamıştı, ama Batman: The Long Halloween içeriğe gerektiği kadar sadık kalarak, aynı zamanda da kendinden parçalar katarak bu şüphelerimi rafa kaldırmama neden oldu. DC'nin gelecek animasyonlarını da şimdiden heyecanla bekliyor ve bu başarının gittikçe yükselmesini ümit ediyorum.

EDİTÖRÜN NOTU: Orijinaline sadık kalıp üzerine kendi eklerini yaparak DC animasyonlarına olan inancımızı tazeledi. ★★★★☆



YÖNETMEN: David Lowery
OYUNCULAR: Dev Patel, Alicia Vikander, Joel Edgerton **IMDB NOTU:** 6.7

THE GREEN KNIGHT

Beş köşeli yıldızdan bir haberler var

Kral Arthur ve kılıcı Excalibur'u bilmeyeniniz yoktur. Aynı şekilde Sir Gawain and the Green Knight isimli 14. yüzyıl şiirine de yabancı olma ihtimaliniz yüksektir sanıyorum. Kral Arthur dönemi hikâyelerinin en ünlü ve en sevilenlerinden biri olan şiirimiz, J.R.R. Tolkien'in de bizzat modern İngilizceye çevirisini yapacak kadar sevdiği bir hikâye anlatıyor. Şöyle bir bakınca günümüzde özellikle akademik kıymetini hiç kaybetmediğini görebilsek bile Sir Gawain'in nihayetinde bir "Chivalric Romance" olan bu hikâyesi kelimesi kelimesine senaryolaştırmaya uygun materyallerden değil. Bu bağlamda uyarlaması pek çok soruya cevap bulmayı gerektiriyor diye düşünüyorum. The Green Knight'ın yönetmeni David Lowery'nin bu sorulara bulduğu cevapları ise fazlasıyla beğendiğimi söyleyerek filme övgüler düzmeye başlıyorum.

Zaten bir A24 yapımı olmasından kelli "arthouse" taraflarına kaçacağını bas bas bağıran filmde tahmin edebileceğiniz gibi fazlasıyla sembolik bir anlatım mevcut. Barındırdığı etkiler bakımından Hristiyanlık ve Paganizm arasında sembolleriyle köprü kuran bir hikâye Sir Gawain and the Green Knight. Durum böyleyken onu bilindik bir fantezi kıvamında uyarlamaya çalışmak veya içine modern izleyici bağ kurabilsin diye günümüz dünyasından parçalar zerk etmek hem günümüzde fazlasıyla gördüğümüz fantezi klişelerine davet çıkarmak hem de eldeki metnin çapını düşürmek olurdu. David Lowery bu tuzağa kesinlikle düşmemiş, düşmesi söz konusu bile olamazmış zaten. Ancak yine de metni olduğu gibi uyarlamamış ve pek çok detayı değiştirmiş; epey bir şey de eklemiş. İşin takdire şayan kısmı ise, bunu metnin verdiği mesajı bozmadan, insan üzerinde bıraktığı etkiyi sulandırmadan yapmış olması. Üzerine akademik makale yazılacak güzellikte, orijinal metne saygıda kusur da etmeyen kristalize bir anlatı örneği ortaya çıkmış The Green Knight'ta. Bu tarz ince işlenmiş, ağır tempolu filmlere bayılıp hikâyeyi ilk defa tecrübe edecek olanlarınız doymuş bir zihinle filmi terk edecekken, orijinal hikâyeyi bilip sevenlerimiz sahne sahne karşılaştırmasını yapacak kadar uzun uğraşlara göz kırpabilirler, işten olmaz.



Film sadece "yeniden yazımıyla" gözüme girse, ortamlarda "The Green Knight yılın en iyi filmlerinden" kavgası vermeye hazır dolaşıyor olmayabilirdim. Mesela eğer düzgün bir prodüksiyon ile kotarılmamış olsa senaryo başında verilen bütün o akıllıca kararlar boşa gidebilirdi ama ne mutlu ki gitmemiş. En başında filmin görselliği gerçekten muazzam! Ben diyeyim "Bakmaya doyum olmuyor," siz deyin "Duvar kâğıdı madeni." Hem mekân seçimleri hem kurulan setler hem de kostüm tasarımları had safhada göz okşuyor. Abartmıyorum durdurup incelemelik bu kadar fazla karesi olan bir film, yakın zamanda izlemedim ben. Sinemada izleme şansına erişmiştim, sonra evde(öhm) durdura durdura tekrar seyredip keyfimin arzu ettiği hızda yeniden tadına vardım. Filmin aynı oranda harika bir ses kurgusunun Daniel Hart'ın bestelediği güzelim müzikler ile daha bir güzel yağlandığını düşününce, hem gözünüzü hem de kulağınızı esir edecek, bıçakla kessen kesilecek yoğunlukta bir atmosfer ortaya çıktığını söylemek boyun borcu oluyor The Green Knight hususunda.

ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Hızlı tempo bağımlısı değilseniz, dingin filmlerle bir probleminiz yoksa ayılıp bayılmanız mümkün.

★★★★★



YARATICI: Hideaki Anno · YÖNETMEN: Hideaki Anno, Mahiro Maeda, Katsuichi Nakayama, Kazuya Tsurumaki · OYUNCULAR: Megumi Ogata, Megumi Hayashibara, Yûko Miyamara, Akira Ishida, Kotono Mitsuishi · IMDB NOTU: 8,2 · PLATFORM: Prime Video

EVANGELION 3.0+1.01 THRICE UPON A TIME

Güle güle Evangelion ve tüm bu çılgınlık için teşekkürler...

EREN ERYÜREKLİ

Bu hayat acımasızlıkla dolu. Her şey ama her şey üzerine gelir; not baskısı, kendi ayaklarının üzerinde durma sancısı, ailene çevrene bir şeyler kanıtlayabilmek için yüklendiklerin ve tüm bunların altında kalan benliğin. “Keşke doğmasaydım” dediğimiz nice an ve “Burada ne arıyoruz ki lan zaten?” dediğimiz diğer binlerce an. Depresyon, ilaçlar, başarısızlık korkusu, korkmaktan korkmak, yalnızlık arzusu ve dünyaya düşman kesilmek…

Tüm bunlar Evangelion’u oluşturan o muazzam vitraydaki soluk renkli cam parçaları ve baş kahramanımız Shinji sırtına geçirilen “kurbanlık koyun” rolünü daha bir hissediyor bu parçalar tenine batıp kanını akıttığında. Tüm bu saydığım yıpratıcı ve hayattan soğutan doneler bilimkurguyla dinin iç içe geçtiği son derece karmaşık bir senaryonun ve dev robotların birbirini paraladığı üst kabuğun içinde yer alır. Evangelion’un özü kırık dökük insanların bu parçaları birleştirmeye çalışıp yeni bir “ben” yaratma çabaları, yeni bir yaşam umudu taşımalarıdır. Tıpkı serinin yaratıcısı Hideaki Anno’nun 90’larda ağır depresyondayken bu seriyi yapması gibi karakterler de sonu gelmez mücadelelerinde hep bir yaşama tutunma kırıntısıyla hareket ederler. Her ne kadar Rebuild of Evangelion filmlerinin sonuncusunu inceliyor olsam da bu yazı eski seriye, End of Evangelion filmine ve ilk 3 filme değinmeden eksik ve yavan kalacaktı. Dolayısıyla aralara onlardan da parçalar atacağım.

Eski serilerdeki Shinji tam manasıyla sümsük, yolda görseniz dikkatinizi kesinlikle çekmeyecek tanısanız daha da sevmeyeceğiniz bir ergen. Ama Shinji öyle bir karakter ki bir şekilde yaptığı bir eylem veya söylediği bir söz sizi illaki yakalar ve onu anladıkça aslında kendi içinizdeki fırtınayı izlediğinizi fark edersiniz. Ebeveynleriniz sizi azarladı mı, sevgiliniz mi terk etti veya yapmamanız gereken bir şeyi bile bile yine de yaptınız mı? Ruhunuzun karanlık yanına, insanlığın dip noktasına hoş geldiniz o zaman. O karanlığın içinde sinik,

TV Serisi ve Rebuild Arasındaki Farklar

Elbette burada sayamayacağım kadar çok fark var bu ikisi arasında. Özellikle ikinci filmden sonra sanki paralel evrendeki bir Evangelion’u izliyoruz ama oraya gelene kadar gözüme en çok çarpan farklar karakterlerin çok daha hakkının verilerek işlenmesi, Shinji’nin daha az dayaklık bir ergen, Asuka’nın daha sevilesi olduğudur. End of Evangelion’un yıkıcı depresifliği de azaltılıp son filmle ortak noktaları olsa da farklı bir finale evrilmiş görünüyor. Gendo’nun geçmişinin anlatılması ve karmaşık dini referansların azaltılıp insan hikâyelerine odaklanılması da iki yapım arasındaki büyük farklardan biri. Gelişen teknik imkanlarla çok daha haşmetli ve yoğun savaşlar izlememizse bu leziz pastanın üstünü kaplayan o harika kreması bir bakıma.

nihilist bir ben var; dev robotlar birbirlerini paramparça ediyor, dev bağırsakları yollara saçılıyor, binaları kanla boyuyor leşleri ve hiçbir zaman dünyanın bu denli yok olmasını istememiştiniz. Ne olur ki zaten bu dünya yok olsa, ne hissederiz? Koca bir hiç! İşte Evangelion bu hiçliği ve anlamsızlığı seyircisini isyan ettiren bir dürüstlükle bize sundu hep. Bunalımlı bir zihnin dehlizlerinden kendi içimize bakma fırsatıydı aslında tüm bunlar ve 90'lı yılların hızla değişen dünyasına ayak uydurmak Anno'nun kuşağındaki pek çok kişi için zor olmuştu ama terapi seansı gibi olan seri çoğunluğu da ardına takıp sürüklemekten geri kalmamıştı.

Yıllar sonra gelen Rebuild of Evangelion filmleriyse biraz daha pozitif sularda yüzüyor, Shinji biraz daha az dayaklık bir karaktere dönüşüyordu. Kendi kararlarını vermekten aciz Shinji gitmiş yerine ikinci filmin sonundaki hareketleri yapan neredeyse kahraman diyebileceğim birisi gelmişti. Bu tabii ki yaratıcısı Anno'nun kendi problemlerini çözmesiyle ilgiliydi ve aradığı sevgiyi dışarıda değil de önce içinde yaratmasını bilen bir adamın doğru notalara basışını müjdeliyordu nihayet -ki hayranlar arasında da bu ilk iki film hayli sevilir. Sonra tabii üçüncü film *You Can (Not) Redo* geldi ve ortalık yine fena karıştı. Ömründeki ikinci büyük depresyona girmişti Anno ve bunun tüm yansımaları da filmin hem kendisine hem da hayranlara olan nihilist tonundan anlaşılıyordu. Bildiğimiz Eva'nın yerinde yeller eserken seriye ikinci yıkımı getiren bu filmin ardından Anno yine kendine dönmeyi seçti ve dile kolay ancak dokuz yıl sonra yeni ve son filmi izleyebiliyoruz nihayet.

Thrice Upon a Time Evangelion hakkında neyi seviyorsak geri getiren bir film. Zaten 2,5 saatlik uzun süresine rağmen tek bir dakika sıkmayan harika kurgusu ve en yan karakterine kadar kıymet bilmesiyle o çok tanıdık Evangelion köklerini sonuna kadar sahiplenmesi bence en büyük erdemi. Hani sanki elinizde büyüyen bir bebeğin nihayet topluma adapte oluş sürecini izliyoruz film boyunca. Kendi şeytanlarıyla yüzleşip onları alt eden yönetmen Hideaki Anno'nun bize son armağanı onlarla bizim de yüzleşip kendimize ve topluma faydalı bir bireye nasıl dönüşürüzün el kitabı gibi. Ayanami Rei çiftçilik yaparak yaşamın hiç bilmediği yönlerini keşfederken Shinji ve onu adım adım takip eden Asuka da nihayet kırık dökük parçalarını toplayıp kendi yalnızlıklarıyla barış yapmanın yollarını arıyorlar. Shinji'nin babası Gendo'nun planı Human Instrumentality Project daha bir netlik kazanırken orijinal seride motivasyonlarını tam olarak anlayamadığımız bu adamın da nihayetinde acıyla yüzleşemeyen ve onu özümsemekten ömür boyu kaçan birisi olduğunu anlıyoruz. Ve en en en önemlisi yıllardır olması gereken oluyor ve Shinji nihayet babasıyla yüzleşmeye karar veriyor ki bu yüzleşme izlemesi inanılmaz keyifli ve tüm külliyata hatta sinemaya bir saygı duruşu niteliğinde uzunca bir sekansla vuku buluyor. Anno'nun deneysellikten hoşlandığını biliyordum ama milyonlarca Yen'e mal olan böylesi büyük bir filmde özünden feragat etmemiş olması da ayrıca takdire şayan bir durum. Bu kadar yoğun bir içerikten filmin teknik başarısını ve aksiyon sekanslarını övmeye çok yerim kalmadıysa da keşke bu filmi sinemalarda izleyebilseymişiz diyorum zira ekranda bazen o kadar çok şey oluyor ki resmen monitörler hatta büyük TV'ler bile yetmiyor hepsini algılamanıza bu katıksız deliliğin, o yüzden bulabildiğiniz en büyük ekranda izleyin bu filmi derim.

Sonlar hep hüzünlüdür deseler de siz onlara inanmayın, Gandalf'ın da dediği gibi "Her gözyaşı şerden akmaz". *Thrice Upon a Time* da böyle buruk olmayan aksine insanda sevinç ve onca yıldır desteklediği karakterlerin büyüdüklerini ve geliştiklerini görmenin, atlattıkları onca badireden sonra hayata rahatlıkla onları bırakabileceğinizi bilmenin getirdiği güven hissini veriyor. Onları özleyeceksiniz tıpkı eski dostlar gibi ama iyi olduklarını da yüreğinizde biliyorsunuz tadında bir his bu. Tüm o karanlığın ardından doğan yeni günün ışığı nasıl içinizi ısıtırsa tam da öyle bir final var karşımızda ve yönetmen Anno için de hayatının önemli bir kısmını vakfettiği eserine nihayet "hoşça kal" diyebilmek tahminimce inanılmaz doyurucu olmuştur. Bir hayran olaraksa hayatımda zor anımda yardıma koşan bir dost elinin bu sefer veda için havaya kalkışı ve ona aynı hislerle güle güle demek bu film. Güle güle ve tüm o delice şeyler, acılar, ıstıraplar, sevinçler ve bana öğrettiklerin için teşekkürler Evangelion. Seni unutmayacağım…

Hideaki Anno ve Hayranlar

Evangelion'un yaratıcısı Hideaki Anno'nun hayranlarla hep çalkantılı bir ilişkisi olmuştur. İlk serinin finalinden galeyana gelen hayranlar Gainax binasına saldırıp zarar vermişti ve Anno'ya ölüm tehditleri içeren mektuplar atmışlardı. Buna doğal olarak çok sinirlenen Anno da TV serisindeki finalden bile karmaşık bir final olan End of Evangelion'u tasarlamış hatta binanın ve mektupların görüntülerini anlık da olsa filme yerleştirmişti. Ayrıca Anno'nun Otaku kültüründen nefret ettiği ve Evangelion'u yaparken tüm robot animesi klişelerinden kaçındığı da bilinmekte. Rebuild filmleriyle tekrar karşılaşan taraflar özellikle üçüncü filmden sonra yine kanlı bıçaklı olsa da son filmle çoğunluk Evangelion'dan mutlu ayrılmış görünüyor ve yıllar süren hayranlar vs Anno davası da nihayet kapanmış oluyor böylece.



EDİTÖRÜN NOTU: Bir nesli peşinden koşturan, düşündürten ve nihayetinde delirten dev Evangelion külliyatı bu filmle anlı şanlı bir şekilde noktalanıyor. ★★★★★



○ **YÖNETMEN:** James Gunn ○ **OYUNCULAR:** Margot Robbie, Idris Elba, John Cena ○ **IMDB NOTU:** 7.4

THE SUICIDE SQUAD

DC'nin makûs talihini tersine çevirecek film geldi mi?

ONUR KAYA

Sorunun cevabını baştan vereyim. DC'nin şu noktada hem sinematik evren genişletecek hem de Warner Bros yönetimine güven oyu kazandıracak yapım da değil yapımlara ihtiyacı var. The Suicide Squad bana kalırsa bunların ilki bile değil çünkü belirttiğim (daha doğrusu makul olduğunu düşünerek bir yanımdan salladığım) bu kıstaslardan sadece ikincisine uyuyor. Yani hayır, makûs talih çevirme işini üstlenecek bir film değil The Suicide Squad ancak çok keyifli bir yapım.

Eşini dostunu filmlerine doldurmaya bayılan Jamess Gunn'ın, kankası Michael Rooker'ın karakteri Savant ile açar gibi yaptığı film, bunun az ötesinde hoş bir ters köşe ile esas startını alıyor. Sürprizini bozmak istemeyeceğim bu ani gelişme, aslında filmin en bariz alışkanlıklarından bir tanesini ilk defa gösteriyor bize: The Suicide Squad tabiri caizse arkadaşınızın kulağınızın dibinde patlattığı balonlarla dolu bir film. Çok komik, 18+ derecelendirmesi sağ olsun pis de komik ancak komedisini sunuş biçimi bir korku filmini andırıyor; geldiğini görmediğiniz ve belki de o kadar iyi olmayan şakalar sizi gafil avladığında anıra anıra gülüyorsunuz. Ha bu yönteme çok başvurduğu için bir yerden sonra sürekli bir şeyler gelmesini beklemeye, bu yüzden de sonlara doğru mizahtan daha az keyif almaya başlıyorsunuz. Neyse ki filmin tek olayı sağ gösterip sol vuran mizahı değil.

İlk filmin "çok kötü ama beyni kapatıp yer yer janjanından keyif alabildiğiniz" karakterizasyonlarını çöpe atıp yerine başarılı bir grup dinamiği koyuyor The Suicide Squad. TSS'i 2 ay önce Zoom'a yazdığımızda da bahsetmiştim, ilk filmde "kötü adamlarız ama bizim de acılarımız, sevinçlerimiz var" mesajı veren bir bar sahnesi vardı. Paçalarından Guardians of the Galaxy taklitçiliği akıyordu hani. Ancak iyi işlemiyordu çünkü başıboş Guardians üyelerinin ıssız uzayda bir araya gelip, kaynaşıp, sonra bir arada kalmalarını anlamak mümkündü. SS ise her biri ayrı birer dangalak olan karakterleri neden birbirlerine kaynaşsınlar, birbirleriyle duygusal bağ kursunlar, ekip olsunlar sorusunun cevabını pek veremiyordu. James Gunn bu noktayı gözden kaçırmamış, karakter etkileşimlerini iyi oturtmuş, aralarına bolca zıtlaşma serpiştirmiş. Elbette filmin yine duygusal kısımları var (ki bence Guardians filmlerine kıyasla daha başarısız da kalıyorlar) ancak bunlar karakterler birbirlerini tanımaya çalışırken, farklı noktalarda ve bağlama uygun şekillerde servis ediliyorlar. Bu açıdan "Guardians'ın 18+ versiyonu" demeye gönlüm elvermiyor The Suicide Squad için, başka bir filmin DC şubesi gibi hissettirmedi bana kesinlikle.

Karakterlerin işlenişindeki başarı aksiyonda da devam ediyor. Gunn, filmde odaklandığı karakterlerin her birine bir noktada sahneyi teslim etmeyi ihmal etmemiş ve bunu yaparken ortaya seyir zevki yüksek sahneler çıkarmış. En güzeli de bundan sorumlu olan şeyin CGI olmaması. Filmdeki CGI bence gayet başarılı ama son savaşa kadar eser miktarda kullanılmış. Karakterler ne yapıyorlarsa gayet yenilir yutulur şekillerde, hoş koreografilerle, gözü rahatsız etmeden yapıyorlar. Kurgular güzel yani, özellikle Harley Quinn'in bir bina dolusu adamı haşat ettiği sahne çok fazla açıdan güzel.

Filmi bu kadar övdükten sonra bir konuda da yermezsem içimde kalacak. Bu Jamess Gunn'ın torpilciliği nedir yahu? Adam nepotizmin cılkını çıkarmış The Suicide Squad'da? GotG'da olduğu gibi hem kankası Michael Rooker hem kardeşi Sean Gunn fimde, yetmemiş bu sefer sevgilisi Jennifer Holland'a da iyi bir rol verip oradan Peacekeeper dizisini üzerine yapmış? Hey maşallah.

EDİTÖRÜN NOTU: Keyifli (çok keyifli) izlemelik ama size buradan "DCEU Mesihi" çıkmaz. ★★★★☆

YÖNETMEN: Steve Yamamoto **OYUNCULAR:** Dante Basco, Erica Lindbeck, Brando Eaton, Karen Strassman **IMDB NOTU:** 5.2

MONSTER HUNTER LEGENDS OF THE GUILD





Tamam Monster Hunter seviyoruz da bu kadar kalitesiz ürünleri de hak etmiyoruz be Netflix kardeş. Çağdışı animasyon seviyesi, tipe bak çay demle minvalinde yüz ifadeleri ve ucuz render kalitesi her tarafından dökülüyor filmin. Konuysa daha da zayıf ve oyunlardan tanıdığımız Ace Hunter'ın köyün delisinden avcılığa olan serüvenini anlatıyor. Oyunun dünyasına oldukça sadık olan uyarlama, kötü diyaloglar ve klişe karton tiplemelerle dolu (hoş oyun da öyleydi). Kısa süresi ve canavarların hakkını verebilmesiyse tek artısı diyebilirim, hatta daha çok canavar görsek film de net daha iyi olabilirmiş. Olamamış. Yani üzerine konuşabileceğim çok da bir şey yok aslında, hayranlar için yapılmış 1 saatlik bir güzelleme deyip yok saymayı yeğliyorum şahsen. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Her halükârda sinemaya gelen filmden daha iyi ama bu onu iyi bir film yapmıyor ne yazık ki. Serinin hayranları sevecektir. ★★☆☆☆



YÖNETMEN: B. Andrew Mendoza
OYNAYANLAR: Jason Momoa, Isabela Merced, M. Garcia-Rulfo
IMDB NOTU: 5.5
KANAL: Netflix

SWEET GIRL

Tatlı kız, tatsız hikâye

Pandemi döneminde en çok konuşulan konuların başında sağlık ve ilaçlar geliyor kuşkusuz. *Game of Thrones, Aquaman* gibi yapımlardan tanıdığımız Jason Momoa'nın başrolde yer aldığı Sweet Girl de sağlık sektöründe dönen dolaplar, karanlık işleri konu alan bir film. Giriş sahneleri, doğa – huzur – aile sıcaklığı gibi temalarla başlasa da ailenin annesinin hastalığı, babanın çaresizliği ve son umudu olan ilacın piyasadan çekilmesi ile yaklaşık bir saatlik kovalamaca, takip ve aksiyon sahneleri başlıyor. FBI ajanı ile ailenin kızı arasındaki diyalogları ve ikinci bölümün ortalarındaki sürprizi saymazsak, bütün film de kovalamaca ve boğuşma sahnelerinden ibaret neredeyse zaten. Aksiyon sıkılmadan izlense de izleyiciye farklı, özgün bir şey sunmuyor. Hafif, çok kafa yormayan, merkezine aileyi almış basit bir hikâye izlemek isteyenlere tavsiye edilebilir. Kirli siyasetçiler, rüşveti veren düdüğü çalar, kiralık katiller gibi klişeleşmiş mesajlardan rahatsız olmazsanız beğenebilirsiniz de hatta. ■ NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: İzleyiciyi çok yormayan, özgün bir yönü de olmayan, aile temalı, ortalama bir aksiyon filmi. ★★★☆☆



- **YÖNETMEN:** Kwang Il Han
- **YAZAR:** Beau DeMayo
- **OYUNCULAR:** Theo James, Mary McDonnell, Lara Pulver, Graham McTavish
- **IMDB PUANI:** 7.5
- **PLATFORM:** Netflix

THE WITCHER: NIGHTMARE OF THE WOLF

Vesemir amca?? O sen misin gerçekten?!

GÜLHİS CANPOLAT

Sadece tek bir sorum var: Vesemir neden Dolce & Gabbana modeline benziyor? (Gerçekten arattım Google'da, D&G parfüm reklamındaki adam kimdi diye. Vallahi benziyor.) Hayır, anlıyorum Vesemir'in gençliği falan ama nedense bunu beklememiştim yani Vesemir amca ismi bir kere. Kaslı, yakışıklı Vesemir mi olur ya?!

Neyse, siz de filmi açtığınız ilk 3-4 dakikada falan bu kafa karışıklığından sıyrılabilirseniz gerçekten çok eğlenceli olmuş The Witcher: Nightmare Of The Wolf. Sayın gamerlar kulaklarını açık tutsunlar bakalım, Jennifer Hale ve Nolan North'u bulabilecekler mi?

Bu anime film, Henry Cavill'li seri ile aynı dünyada geçiyormuş fakat kitaplardaki hikâyelerle bağlantılı değil. Yani eğer kitaplara yakın giden bir hikâye arıyorduysanız, o film bu film değil. Yine de çabucak izleyicisinin ilgisini kavramayı başarıyor bence. Ormanın içinde unutulmuş Elf dilleri konuşan bir leshen, umursamaz ve genç bir Vesemir, kralı Witcher'lara karşı doldurmaya çalışan bir cadı… Öbür tarafta Vesemir'in çocukluğu, Witcher'larla ilk karşılaşışı ve geride bıraktıkları...

Bir buçuk saat kadar sürüyor, yani şöyle bir ara kısa bir şeyler seyretmek istediğinizde açmak için mükemmel. Hızlı tempolu, savaş sahneleri çok çok iyi. Biraz Castlevania esintileri almıştım ama yapanlar Dota: Dragon's Blood ve Legend of Korra'yı yapanlar. Çok da güzel yapmışlar.

Açıkçası kitaplar bize Vesemir'in geçmişi hakkında çok detaylı bilgiler vermiyorlar zaten, o nedenle bu filmi "kitaplara sadık değil" diye yermek mümkün değil. Fakat diziyle bağlantılı olduğunu söylemeleri sebebiyle şimdi dizi için ne gibi ve nasıl bir önemi olacak merak ediyorum, nitekim dizi kitaplara nispeten sadık ilerliyor.

Tabii bir bağlantısı olması, Vesemir'in geçmişine dizide de değinecekleri anlamına gelmiyor, millet izlesin diye ya da "İkisini de biz yapıyoruz. Havada kalmasın, kafalar karışmasın," kafasıyla da böyle demiş olabilirler. Kim bilebilir. (Ben bilmiyorum vallahi.)

Son zamanlarda bir uzun film iyi filmdir gibi davranma, kısa filmleri yerme furyası başladı. Ya da bana mı denk geliyor bir tek bu insanlar bilemiyorum ama The Witcher: Nightmare Of The Wolf bu furyaya bulaşmamış. Sadede geliyor, temposu hızlı. Ve anlatmak istediği hikâyeyi gerçekten çok iyi anlatıyor. Witcher mesleğinin ikilemleri, değişen dünya, geride bırakılan aileler ve arkadaşlar…

Witcher severler kaçırmayacaklardır zaten ama boş bulduğunuz ilk bir buçuk saati ayırın bence bu anime filme demek istiyorum yine de. Pişman olmazsınız.

EDİTÖRÜN NOTU: Netflix böyle kısa ve öz daha çok filmle gelebilir. Animasyon işini çözdüler bence. ★★★★☆



KILLERS
PRESSURE MACHINE
Aa ben de aynı yaştayım...

Bu Americana bildiğiniz Americana'lara benzemez. Bu Bruce Springsteen Americana'sı. Nerede görsem tanırım.

Amerikan rüyası sesiyle küçük kasabaların hepsi birbirine benzeyen hayatlarını çığırmak herkesin dinlenebilir kılabileceği bir şey değil. Pressure Machine de bir nevi "Amerikan marşı" ile başlıyor. Şarkıların başında konuşan birileri var: "26 yaşındayım, liseden erkek arkadaşımla evlendim; hep burada yaşadık ve sonsuza kadar burada olacağız." Öbürü diyor ki, "Bu tren bu hayattan kurtulabilmek için tek şansınız, tabii size çarpmasını sağlayabilirseniz."

Bir zamanlar ben de bu tür Amerikan indie'lerini seviyordum; nedense bu sefer içimi karartmaktan başka işe yaramadı. Killers'ın aktarmak için uğraştığı sosyal tefsiri duyuyorum ama bir yandan da baştan sona A Dustland Fairytale ile dolu bir albüm görmekten alamıyorum kendimi.

İşin kötüsü, melodik açıdan da çok kuvvetli bulamadım Pressure Machine'i. Birisi gitar çalarken bir yandan da konuşuyormuş gibi hissediyorum. Küçük kasabaların küçük hayatlı insanlarına bir antoloji. O kadar. ■ **GÜLHİS**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu albüm de bir Sam's Town olmadı. ★★☆☆☆



LORDE
SOLAR POWER
O şey mi? AAA

Bu albüm o kapak olmadan da meşhur olurdu bence. Lorde'nin en son albümü 2017'de çıkmış. Hem çok uzun zaman geçmiş hem de olay şu ki Lorde tarzını değiştirip de gelmiş.

Çok sakin, benim "sessiz" diye tanımlamayı sevdiğim bir şarkıyla açılıyor albüm. (Abi sessiz şarkı mı olur?!) Ama anlatmaya çalıştığım olay şu ki ya bu albümü çok beğeneceksiniz ya da hayatınızda duyduğunuz en sıkıcı şey olduğunu düşüneceksiniz. Bazen bazı albümler bölücü oluyor böyle. Yapacak bir şey yok.

İşin bence tuhaf tarafı, bu bölücü albümün bir zamanlar her yerde çalınan bir pop yıldızından gelmesi. Ama sanıyorum ki Lorde bu albümü Lorde istediği için yapmış. Yazın bitimine, gün batımı gibi bir albüm; sıcak, sakin, biraz hüzünlü… Stoned at the Nail Salon'da diyor ki, "16 yaşındayken beğendiğin müzikler değişti artık." Bize biz mesaj mı veriyorsun Lorde? Ama belli yani, artık bir stil değişimine gidilmiş.

Lorde'nin pop tarzından uzak da bir albüm. İster istemez Lorde'nin eski fanlarından bir grubu kaybederken yeni Lorde-severler üretecektir. Billboard 200'e beşinci sıradan giriş yapsa da üçüncü dalga kahvecilerin müzik listelerine en tepeden giriş yapacaktır. ■ **GÜLHİS**

EDİTÖRÜN NOTU: Sonbahar geliyor, dinleriz. ★★★☆☆



JEFF GARVIN

İNSANLIK BELİRTİLERİ
Cinsiyetten önce insanlık

Ergenlik yılları bir insanın hayatında atlatılması en zahmetli eşik belki de. Çocukluktan çıkılmış, genç yetişkinliğe doğru yol alırken kişiliğin, dünya görüşünün zihinlerde oturmaya başladığı, geri kalan tüm ömrü etkileyecek kararların alınıp seçimlerin yapıldığı, renkli olduğu kadar masum ve kritik bir dönem her insan için. J. Garvin'in romanı da Riley adlı, sürekli okul değiştiren problemli bir ergenin ağzından anlatıyor dokunaklı ve duygusal hikâyesini. Sayfalar ilerledikçe cinsel kimliği azınlık hatta belki çoğunluğa göre marjinal gibi görünen Riley'nin yaşadıklarına, maruz kaldığı anlamsız baskılara üzülüp yardım etme isteği geçiyor okuyucunun içinden. "Bazı günler erkek olarak uyanıp bazı günler ise kendimi kız olarak hissediyorum" diye günlük – blog yazmaya başlayan Riley'nin biyolojik cinsiyetini romanın sonuna kadar anlayamıyoruz. Kişilik özellikleri, dürüstlük, güvenilirlik, saflık gibi erdemleri göz ardı edip o bireyin cinsiyetine ve cinsel kimliğine takılı kalmak ise en tuhaf durum belki de. Riley'nin babasının muhafazakâr bir siyasetçi olması da olayları karmaşıklaştırıyor. Cinsel kimlik konusunda saplantılı iki karakterden genç kızın güzelliği ile, erkeğin ise kas gücü ile ilgi çekmeye çalışması da toplumsal cinsiyet konusuna gönderme yapıyor. Blog yazmak, takipçilerden gelen yorumlar Riley'nin bunalımlarını atlatmasına yardımcı olup, yaşantısına da yön veriyor. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Samimi bir dille yazılmış romanı, başkahramanın tüm iç sıkıntılarına, endişelerine, umutlarına ortak olarak okuyacaksınız. ★★★★☆



Elon'cum neden böylesin canım?

İnsansı robot "arkadaş canlısı" olacakmış (!)

Yardımcı robot işine kesinlikle karşı değilim. İlla yaşlı ya da engelli insanlar için de değil, yani Roomba alıyorsunuz yerleri kendi süpürüyor, başka işleri de yapacak bir robot olsa, alırım. Ama, çok büyük bir ama, bu robotları insansı yapmanın ne manası var? Boston Scientific o robotları yürütebilmek için ne kadar uğraştı, bir robot için hiç mantıklı bir tasarım değil.

Bunun altından ne çıkacak bilmiyorum. Elon Musk kendisi bir aralar, "AI işine çok dikkat etmek lazım, her an her şey olabilir," diyordu, şimdi kendisi AI'lı, insan şekilli robot yapma hevesinde. Ne sansasyon yaratacaksa onu diyor gerçi Elon, gerçekten ne düşündüğünü kendisi de bilmiyor olabilir. Söylediğine göre bu robot tehlikeli ve sıkıcı işleri sahibinin yerine yapması için yaratılacakmış ama Elon Musk diyor ki, "İsterseniz arkadaşınız da olabilir, bence insanlar yaratıcı kullanım alanları bulacaktır." İnsanlar pizza dilimleriyle evleniyor Elon, elbetteki senin robotunu da-

Ehem. Neyse.

İşin komik tarafı, "robot" duyurulurken ortada bir prototip de yoktu; birisine tulum giydirip robot gibi sahneye çıkarmışlardı. Sonra dans etti falan… İşe yaradı yani, görüyorsunuz, dergiye yazıyoruz. ■ Gülhis

Uzak şehirleri birbirine dakikalar içinde bağlayan Hyperloop nasıl çalışıyor merak ediyorsanız, sizi şöyle alalım:

https://tinyurl.com/ogz167-hyperloop

BioNTech / Pfizer artık FDA'dan tam onaylı

Feysbuk'çu amcalarla teyzeleri ikna edebilecek mi ama?

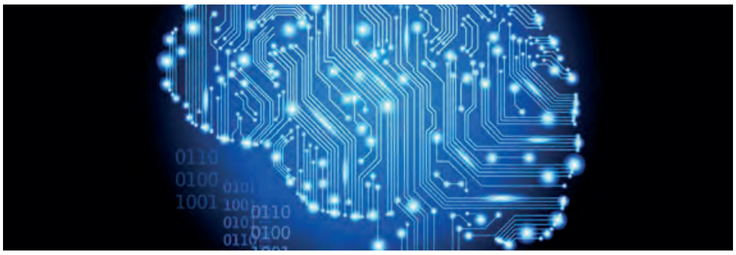
FDA (Food And Drug Administration / Gıda ve İlaç Kurumu) en sonunda BioNTech / Pfizer aşısına tam onay verdi. Aşı şu ana kadar ABD'de acil kullanım izniyle kullanılıyordu, artık tamamen lisanslı bir ilaç oldu. Böylelikle aşılanmamak için, "FDA'dan onayı bile yok," diyenlerin bir bahanesi daha ortadan kalkmış oldu.

FDA'nın onaylaması aşının üretim, etkinlik ve olası yan etkiler konusunda FDA şartlarına uyduğunu gösteriyor. 20 bin kişiye BioNTech / Pfizer aşısı yapılıp, 20 bin kişiye de plasebo verilen testlerde aşının aşılamadan 6 ay sonra COVID-19 virüsüne karşı %91 etkili olduğu kanıtlandı.

Maalesef herkes aşı ve pandemi ile ilgili haberlerini güvenilir kaynaklardan almayı tercih etmiyor. Birkaç sayı önce ABD başkanı Biden'ın Facebook'u bilgi kirliliği konusunda eleştirdiğini yazmıştık. ABD bu tür şeylere çok açık nedense, yakın zamanda da Covid'e karşı at paraziti ilacı kullanıp hastaneye kaldırılanlar oldu.

Mark Zuckerberg de yakın zamanda Facebook'daki yanlış bilgilerle ilgili soruları geçiştirip, platformdaki tartışmaların çoğunun "aşı tereddütü" konusunda olduğunu ve sansürlenmemesi gerektiğini söyledi. ABD'nin azılı aşı karşıtı komplo teoristleri ise Facebook'ta bu tereddütlü kitlelere ulaşmaya devam ediyor. ■ Gülhis





Beyin-bilgisayar arayüzlerinde yeni nesle doğru

Teknoloji gelişirken, yardım edebileceği insan sayısı da aynı oranda artıyor

Beyin-bilgisayar arayüzleri (İngilizce kısaltmasıyla BCI'ler) yeni yeni gelişen, omurilik yahut beyin hasarı sebebiyle konuşamayan yahut hareket edemeyen insanlara yardım etmeye yarayan bir teknoloji bildiğiniz gibi. Çalışma prensipleri ise kabaca implantlara dayanıyor: Söz konusu implantlar beyindeki elektrik sinyallerini kaydedip, bu sinyalleri robotik protezler gibi harici birtakım aygıtlara yönlendiriyor.

Ağustos ayında Brown Üniversitesinde bir grup araştırmacının yaptığı çalışmayla artık bu arayüzler bambaşka bir standarda doğru yelken açmış olabilir. Geleceğin bu BCI sisteminde, birbiriyle koordineli şekilde çalışan ama bağımsız bir ağdaki, kablosuz mikro ölçekli (harbiden mikro, aşağı yukarı bir tuz tanesi kadar) nöral sensörler vazifeyi üstlenecek. Bu nam-ı diğer nörotuzlar, beyindeki nöronların ateşlenmesiyle oluşan elektrik vurularını bağımsız bir şekilde kaydedip sinyalleri bir ana merkeze kablosuz bir şekilde aktaracak ve bu merkez de sinyalleri işleyecek.

Tüm bu süreç kulağa epey karışık gelse de hem beynin nasıl çalıştığına dair daha çok şey öğrenmemize hem de başta da dediğim gibi pek çok hastaya şifa olacak potansiyeli fazlasıyla barındırıyor. Elbette önlerinde çetrefilli birçok mesele var ama geleceğe dair gayet de umut vadeden bir çalışmaya imza atmış ekip. İlgisini çeken ve anlayabilecek olanlar için ilgili makaleyi de şöyle bırakmış olalım: https://www.nature.com/articles/s41928-021-00631-8
■ İhsan A.

Füzyon enerjisinde yeni bir eşik

72'den beri atılmış en büyük adım

Füzyon enerji sürdürülebilir enerji açısından çok önemli, hani bir tür kıymetlimiss. Bereket ki Kaliforniyalı araştırmacılar bu görece yavaş ilerleme kaydedilen alanda çığır açıcı bir iş başararak, iki hidrojen izotopunu ısıtmayı başarmışlar. Deneyde açığa çıkan enerjinin %70'i (ki bu da 1.35 kilojule denk geliyor) hasat edilebilmiş. Deneyde NIF tesisindeki güçlü bir lazer kullanılmış. Veri analizine yardımcı olan bilim insanı Jeremy Chittenden başarılan işin büyüklüğünü şöyle açıklıyor: "NIF'in yıllar evvelki inşasının sebebi burada başarılan işti."

Evet belki deneyin açığa çıkardığı enerjiyle ancak kettleda su ısıtabiliyoruz ama bu sizi yanıltmamalı. Neticede bu büyük atılımın meyvelerini toplamaya başlamadan evvel sıcak bir çay da iyi gider, öyle değil mi? -İhsan A.



Çin'in Zhurong aracı görevini tamamlamış

Kızıl gezegende gezintiler



Data sayfalarında sanıyorum Zhurong'un çıkacağı görevle ilgili bir şeyler yazmıştık. Şimdi de bu aracın görevini başarıyla tamamladığı haberi geldi. Açıkçası Çin gibi bir ülkenin uzayda yaptıkları ve genel anlamda yapay zekâdır, başka bir teknolojik/bilimsel hamledir pek çok insanı gayet de haklı gerekçelerle ürkütüyor ama bir yandan da ne yaptıklarının bilinmesi gerekiyor.

Her neyse, Zhurong Mars'ın Utopia Planitia ovasını araştırmayı bitirmiş geçtiğimiz ay itibariyle. Gene de biraz daha orada kalıp başka ham verilere ulaşması hedefleniyormuş (bir ihtimal eski bir okyanus tabanını keşfetme durumu var). Öte yandan Eylül ortasından Ekim'e kadarki süreçte Mars'ın Güneş'in öbür tarafına geçecek olması sebebiyle radyo röleleri sapıtacağından aracı uyku moduna alacaklarmış. Yeni uzay savaşlarında Çin cephesinden gelen son haber bu şekilde kısacası. ■ İhsan A.

Bazı bakteriler 100 bin yıla kadar hayatta kalabiliyor

Hey maşallah!

Gezegenimizde en hızla üreyen organizmalar bakteriler aynı zamanda muazzam bir süre hayatta kalmayı başarabiliyorlarmış. Hani 100 bin yılcık falan. 12 Ağustos'ta yayınlanan bir makaleye göre, Indiana Üniversitesinden bir grup bilim insanı yüz farklı bakteri topluluğunu kapalı bir sistemde (hiçbir besine erişimleri olmayan şekilde) müşahede ederek ne kadar hayatta kalabileceklerini görmeye çalışmış. Elbette 100 bin yıl bekleme durumları yok, 1000 günlük bir gözlem üzerine yapılan tahminler söz konusu olan. Bu arada ilginç bir bilgi de şu: Tek tük ölen bakteriler, diğer hayatta kalan çoğunluk tarafından yenmiş, yani bir tür yamyamlık durumu olmuş.

Son olarak araştırmayı yürüten bilim insanı Jay Lennon'a göre esas büyük soru şu: Bu bilgiyle insanlardaki kronik enfeksiyonlar için neler söyleyebiliriz? Bunu da ilerideki araştırmalar açığa çıkaracak herhalde. ■ İhsan A.



Tekrar çalışmaya başlayan Hubble teleskobundan "Fornax" galaksisine dair şöyle de güzel, yeni bir görüntü gelmiş (Mass Effect fanları, durun bu o Fornax değil!):

https://tinyurl.com/ogz167-hubble



NASA'nın Ay'a iniş sözleşmesini sadece SpaceX'e vermesi davalık oldu

Ay kavga etmeyin canıım

Bu iğrenç espri için evvela özürler sevgili Oyungezerler ama ne yapayım, dayanamadım. Bu sefer olay tam bir aşk üçgenine dönmüş durumda: Bir tarafta NASA, bir yanda Eloncan'ın SpaceX'i, öte yanda da çiçeği burnunda astronot Jeff Bezos'un Blue Origin'i var. Bir süredir NASA ABD'yi tekrar Ay'a geri uçurmak istiyordu (Ay'a zaten hiç gidilmedi diyen komplocu dostlar parmak kaldırsın), ama genel beklenti ajansın bu ulvi görevi SpaceX ve Blue Origin'in ikisine birden vermesiydi. Ancak NASA sürpriz şekilde Ay'a iniş sözleşmesini sadece SpaceX'e verince ortalık karışmış, Blue Origin sözleşmeyi haksız bularak NASA'ya dava açmış. An itibariyle de NASA'dan ses yok.

Tabii olayın perde arkasına bakarsak SpaceX'in teklifinin en düşük fiyatlı teklif olmasının ve ABD kongresinin proje için gerekli olan 3,3 milyar doların ancak 850 milyon dolarını NASA'ya tahsis etmesi ve elbette ajansın genel bütçe sorunlarının belirleyici olduğu görülüyor. Bakalım ne olacak, takipte kalacağız, bir gelişme olursa da bu satırlardan sizlerle paylaşacağız. ■ İhsan A.



Bunamayı tek bir taramayla tespit etmek mümkün hale gelebilir

Erken tanının hayati önem teşkil ettiği bir hastalığa dair umut verici bir haber

Biliyorsunuz gün gelecek yapay zekâ birçok meslek kolunu ortadan kaldıracak deniyor ve bunun bir ton ciddi toplumsal sonucu olacağı aşikâr. Ama konuyla ilgili sosyologlar fazla mesai yapmaya girişmeden evvel, direkt hayat kurtarabilecek de pek çok olumlu tarafı olacak bu işin gibi duruyor. İşte en son haber İngiltere'den.

Üzerinde çalışılmakta olan bir yapay zekâ teknolojisi, eğer her şey yolunda giderse, daha semptomlar ortaya çıkmadan tek bir beyin taramasıyla tespit edebilecek bu illeti. Gene aynı teknoloji, hastalığın yıllar içinde oluşabilecek seyri ve buna dönük geliştirilecek tedavi stratejileriyle ilgili de çözümler sunacak. Alzheimer'ın da dahil olduğu demans hastalığı bugün dünyada 50 milyon kişinin halihazırda mustarip olduğu bir dert. Umarım ilgili teknoloji bir an önce hayata geçer. ■ İhsan A.

Orman yangınları rekor düzeyde karbondioksit salınımına neden oldu

Çok üzücü

Biliyorsunuz ülkemizde geçen ay çok can acıtıcı orman yangınları yaşadık. Ama bu yaz ormanları yanan tek ülke Türkiye değildi. Özellikle pek çok ülkede daha önceki yıllarda görülmeyen sayıda orman yangını yaşandı ve burada sadece Güney Avrupa'dan değil, Rusya ve ABD gibi ülkelerden de bahsediyoruz. Özellikle ağustos ayının başında yapılan ölçümlere göre, sırf Rusya'nın Yakutistan eyaleti senenin ilk sekiz ayında 505 megaton karbondioksit salınımına neden olmuş durumda. Tek bir orman yangını silsilesi, tüm Almanya'nın bir senede saldığı karbondioksit miktarına eşit neredeyse.

Daha büyük resme baktığımızda tablonun vahameti daha da netleşiyor: 27 AB üyesi ülkenin yıllık karbondioksit salınımı 2.7 gigaton iken, bu yıl yaşanan orman yangınları nedeniyle açığa çıkan karbondioksit miktarı, 16 Ağustos itibariyle 4.7 gigatona çıkmış bile. Normalde burayı "bakalım", "umarım" ile başlayan cümlelerle doldurup, kapanışı yapmam gerekir ama inanın ne demeli bilemiyorum. Kısacası vaziyet hiç de iç açıcı değil demekle yetiniyorum maalesef. ■ İhsan A.



<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

Cehennemlik Teknolojiler

Cebinizdeki, çantanızdaki, çekmecenizdeki tüm tozları yiyin!

Böyle satsalar almazsınız tabii...

Bakın, anlıyorum. Kullanılsın diye yapılmamış. Komiklik olsun diye yapılmış. Yani umarım o sebepten yapılmıştır ve kimse bunlarla gerçekten yemek yemeye çalışmamıştır ama ne bu gerçekten?!

Hayır, işin kötüsü, bir yemek gereci olarak asla kullanılmadığına olan inancım da 100% değil. "Evet, kalemin ucunda çatal vesaire olsa, ben finallere çalışırken yemek de yerim. Kalemi bırak, çatalı al diye vakit kaybetmesem, bir soru daha sıkıştırsam," falan diye düşünen manyaklar kesin vardır. Bu icadı götürsen ve ciddi bir şeymiş gibi anlatsan vallahi satarsın ya.

Ama ben kendimi kalemliklerin, çantaların ve çekmecelerin ne kadar pis yerler olduğunu düşünmekten alamıyorum. Üstelik bu mavi kalemler bu her yerdeki kalemlerden yani düşünsenize birisi elini uzatıyor, "Kusura bakma kardeşim, o benim kaşık kalemim," diyorsun. Karşındaki insan küçük bir soru işaretine dönüşüyor falan…

Korkunç bir şey. Şu ana kadar satmış olan her yerde stok dışı görünüyor. Bu ellerindeki stoğun hepsini satmışlar demekse vah halimize. Bu icadı savunacak olan olursa gerçekten vururum. ■ GÜLHİS



İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Köpek şemsiyesi

Hayvan giydirmeye son!

Haydaa! Bu kediciden köpek muhabbeti nereden çıktı diyeceksiniz ama durun, bir dinleyin. Fazlasıyla enerjik de olsalar seviyorum köpekleri, hayatlarını kolaylaştırmaya geldim.



Bazı köpekler daha iyi tolere ediyor tabii ama her hayvan kolay kolay yağmurluk vesaire giymek istemiyor. Hayvan da haklı. Rengini, desenini seçebilmiş mi? Yok! Sağına soluna olmuyorsa anlatabiliyor mu? Hayır! Üstelik büyük köpekler çoğunlukla hava şartlarına biraz daha iyi karşı koyabiliyorlar ama küçük olanların işi zor. Zaten ortada ne kadar köpek var ki, on beş dakika yağmurda yürüse zaten sırılsıklam olacak. Çözüm? Köpek şemsiyesi.

Yani aslına bakarsanız gayet basit bir icat. Nasıl daha yaygın bir şey olmamış, anlayamıyorum. Herhangi bir çaba gerektirmiyor, normal tutuyorsunuz. Köpek korunuyor. Kuru kalıyor. Yani bir eksik yanını göremiyorum. (Büyük köpekler için çalışmayacak bir dizayn olması dışında ama burada amacımız zaten minik olanlar.)



Genel olarak hayvanlara bir şeyler giydirmek o kadar da korkunç bir şey değil. Yani tolere etmeyen hayvanla boğuşsan da giydiremiyorsun. (Evet, kedilerime kurbağa şapkası takmaya çalışmış olabilirim.) Ama onun yerinde standart bir tasma gibi kullanılan normal bir şemsiye… Çok büyük kolaylık bence. Amazon da dahil birkaç yerden edinebiliyorsunuz, olur da isterseniz. ■ GÜLHİS

Piksel Günlükleri



KÖPEKLİ NİNJAAAAAĞĞ!

Benim Commodore 64 ile tanışmam 1984 yılıdır. Mutlu mesut yıllarımız geçti falan ama sonra bir anda gönlümü Amiga'ya kaptırıverdim işte. O sıralarda anneannem İstanbul'da oturuyor, biz de düzenli olarak Bursa'dan kalkıp ziyaretine gidiyoruz. Alt komşusunun çocuğunda da Amiga 500 var, Erce'yle birlikte arada onlara iniyoruz. North & South'un grafiklerini görünce dibimiz düşüyor falan. Artık kana Amiga karıştı, yerimizde duramıyoruz haliyle. Oyunlar anında çalışıyor, Commodore gibi dakikalarca yükleme bekleme derdi yok. Kaset kafa ayarı derdi yok; disketi takıyorsun, oyun açılıyor. Nasıl reklam yapıyoruz bizimkilere, bir yandan anneannemin, bir yandan bizimkilerin kafasını şişiriyoruz.

Üzerinden aylar geçti, Bursa'ya dönmüşüz, okula başlamışız yine. Bu sefer de anneannem geldi ziyarete ve dedi ki "Size bir sürprizim var". Bizde hemen jeton düştü tabii, Amigaaa Amigaaa diye kendimizden geçtik. Bir sonraki gün Amigamız gelecek ama o gün nasıl heyecanlıyız. Hemen İnegöl çarşısına gittik, o zamanlar ataricide en sevdiğimiz oyunlardan biri olan *Shadow Dancer*'ı çektirdik hemen diskete, maksat elimizde oyun olsun.

Diğer gün okuldan eve nasıl uçarak geldiğimizi hatırlamıyorum. Erce'yle salona koştuk, oradaydı, TV'nin önünde, yerde… Amiga 500. Ama nasıl mutluyuz! Hemen açtık bilgisayarı, *Shadow Dancer* disketini taktık. Ve bekledik.

Ekrana birşeyler çıktı, aha dedik yükleniyor oyun, kısa sürecek, şimdi başlayacak. 1 dakika oldu. Bekledik. 5 dakika oldu. Bekledik. Bu sırada annem "Ee hani kısa sürecekti bunun yüklemeleri?" diyor, bense Amiga savunucusu olarak "Şimdi başlıycak!" diyorum ama içimde de bir şüphe.

Bir ara Erce elini klavyeye uzattı, çat diye eline vurdum "Dokunma!" diye. Nasıl sahiplenmişsem Amiga'yı. Beklemeye devam ettik.

Bakın bu noktayı Erce'den de teyit ettim, tam 30 dakika beklemişiz biz o ekranda. Sonra "Bu işte bir iş var" diyerek ben bastım bu sefer klavyeye, Space tuşuna. O yazılı ekran geçti. Meğer karşımıza çıkan crack ekranıymış ve Space'e basmamızı istiyormuş. Oyun ondan sonra çatır çatır yüklendi. Shadow Dancer'ın görseli geldi ekrana.

Köpekli ninjaaaaaaaaaaaaaaaaağ! Salonda Erce'yle çığlık çığlığa koşturduk. Bacak kadar çocuğuz tabii, mutluluğumuzu böyle gösteriyoruz. Erce'yi tokatlamasam bu çığlığı yarım saat önce atacakmışız resmen, ayıp etmişim ona da. ■ **ESER**



FORMAAAT!

İnternete erişimin olmadığı dönemlerde oyuncuların hayatlarını kolaylaştıran birçok icat vardı. İki kaset arasına takılan ve hile yapmamızı sağlayan ara kartuşlar gibi mesela. Playstation 1 döneminde bu icatlar CD'de gelen oyun kayıtları formunu almaya başlamıştı. Geçemediğin bir bölüm mü var? Tak CD'yi ve ilgili kaydı hafıza kartına aktar. Mis gibi!
Benim de elimde tam böyle bir CD vardı. Bir gün can sıkıntısından olsa gerek, hangi oyunların kayıtları var diye geziniyorum menülerde. Derken gözüm "Format" diye bir menüye takılıyor. Kelime tanıdık ama ne olduğunu çıkartamıyorum tam. Aklımda iyi bir şey diye kalmış. Bakım gibi bir şeydi herhalde diyerek basıyorum… Ve tamamen dolu olan hafıza kartındaki oyunların simgelerinin tek tek kayboluşunu izliyorum. Olayın şoku ile "Nasıl ya?!" diyerek bir kere daha tıklıyorum "Format"a. İkinci hafıza kartındaki oyunlar da aynı şekilde kayboluyor. Ben "Ama… Ama…" derken yanımda oturan Özgün diye bir arkadaş suratımdaki ifadeyi görüp gülme krizine giriyor. Acılarımı gizlemek için gülerken içimden ayların emeğinin iki tık ile yok oluşunun yasını tutuyorum… ■ **ANTON**



SONY DÜŞMANI PIKACHU

Sakin ol şampiyon!

Sony Playstation'ın oyun tarihinde neleri değiştirdiğinden daha önce bahsetmiştik. NES ve SNES ile tarihinin en şaşalı günlerini yaşayan Nintendo, kartuş kullanma konusundaki ısrarı sebebiyle Sony'ye kaybetmiş ve tam 10 yıl süren galibiyet serisi sona ermişti. Playstation'ın bu sürpriz başarısı pek çok üçüncü parti oyun geliştiricisinin de Nintendo'dan ayrılan Sony cephesine geçmesine sebep olmuştu. Tabi bu durum Nintendo'yu kendi markaları üzerine yoğunlaşmak zorunda bırakmıştı.

Neyse ki aynı dönem Pokémon furyası patlak vermiş ve kelimenin tam anlamıyla Nintendo'ya hayat öpücüğü olmuştu. Sony ev konsolu satışlarında ezici bir üstünlük kursa da Gameboy'a çıkan Pokémon oyunları milyonlar satmaya devam ediyordu. Nintendo da bu durumdan faydalanmak adına Pokémon oyunlarını ev konsollarına taşımaya karar verdi. Bu kararın en önemli ürünlerinden biri de Nintendo 64'e çıkan *Hey You, Pikachu!*'ydu.

1998 yılında çıkan Hey You, Pikachu!, konsolun ses tanıma modülünü kullanan hayli ilginç bir yan oyundu. Oyuncular



oyunun hafızasında yer alan 256 farklı kelimeyi kullanarak Pikachu ile konuşabiliyor, bu komutlar sayesinde çeşitli etkinlikleri ve görevleri yerine getirebiliyorlardı. İşte tam da bu dönemde bir söylenti yayılmaya başladı: Sony ya da Playstation denildiği zaman Pikachu kaşlarını çatıp sinirleniyor, hatta sinirden bir de elektroşok saldırısı yapıyordu. Pikachu gerçekten de Nintendo'ya ilk mağlubiyetini tattıran Sony'den nefret ediyor olabilir miydi?

Nintendo tarafından herhangi bir açıklama gelmese de bu söylenti uzun yıllar boyunca devam etti, hatta söylentiyi ispatlayan videolar internette dolaşmaya başladı. Ta ki programcılıktan anlayan oyuncular olaya el atana kadar! Evet Pikachu bu kelimeler kullanıldığında bazen kızıyordu ama bunun sebebi Sony ya da Playstation'dan nefret etmesi değildi. Oyunun kullandığı ses algılayıcı (VRU) diğer komutları bile algılamakta zorlanan hayli ilkel bir sistemdi ve bu



kelimeler söylendiği zaman Pikachu'yu sinirlendiren diğer kelimelerden biri olarak algılayabiliyordu. Zira oyunun kodları ve 256 kelimelik algı listesinin hiçbir yerinde Sony ya Playstation geçmiyordu.

Böylelikle zamanında hayli büyük ilgi uyandıran bu söylenti çürütülmüş oldu. Youtube'da da bunu doğrular nitelikte pek çok video görebilirsiniz. İçerdiği ilginç fikre rağmen bu dedikodu haricinde pek de ses getirmeyen başarısız bir oyun olarak geçip gitti zaten. ■ EMRE S.





SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3: RADICAL RESCUE [GB]

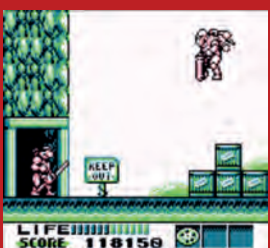
Şimdiye kadar çıkmış kaç TMNT oyunu var biliyor musunuz? Toplam 62 tane! Fakat merak etmeyin, ben size diğerlerinden farklı bir yerde duran bir TMNT oyunu önereceğim: Metroidvania tarzında bir Ninja Kaplumbağalar oyunu.

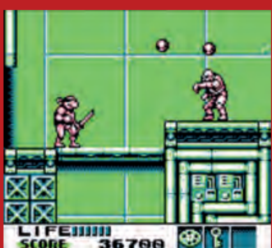
Radical Rescue böyle bir alt tür ortaya çıkmadan önce çıkmış bir Metroidvania. Oyuna Michalengelo olarak başlıyor ve Shredder tarafından esir alınan kardeşlerimizin yanı sıra Splinter Usta ve April'ı da kurtarmaya çalışıyoruz. Bunun için de serbestçe dolaşabildiğimiz haritada boss'ları bularak savaşmalı, onlardan anahtarları almalı ve can barımızı geliştirecek olan gizli geliştirmeleri bulmalıyız.

İşin ilginç yanı kurtardıkça ekibimize katılan kardeşlerimizin her birinin farklı özellikleri var. Mike nunçakularını helikopter gibi döndürerek havada süzülebiliyor, Leonardo kılıçlarıyla matkap gibi zemini delebiliyor, Raphael kabuğuna çekilerek dar yerlerden geçebiliyor ve Donatello da duvarlara tırmanabiliyor. Bu farklı özellikleri de kullanarak haritada daha önce gidemediğimiz yerlere gidebiliyor ve erişmediğimiz geliştirmeleri toplayabiliyoruz.

Tabi sistemin kısıtlamaları gereği günümüz Metroidvania'ları kadar özgürlüğü yok oyunun ve mekanlar da biraz birbirine benziyor. O yüzden benim yaptığım gibi oyundaki önemli yerleri gösteren haritalara internetten bakarak keyifle oynayabilirsiniz. Ayrıca boss savaşları da hayli zor. Bu yüzden aynı yerleri tekrar tekrar oynamamak için sınırsız devam hakkı veren Japonya versiyonunu oynamanızı öneririm.

Türün hayranı olarak beni çok eğlendiren bir oyun oldu Radical Rescue. Şu an pek bilinmiyor olması çok üzücü gerçekten. Peki oyunun yapımcısı kim biliyor musunuz? Hiroyuki Fukui. Bu oyunu yaptıktan 4 sene sonra *Castlevania: Sypmhony of the Night*'ı yapacak olan adam. ■ EMRE S.





SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

KISS PINBALL

[PC/PS1]

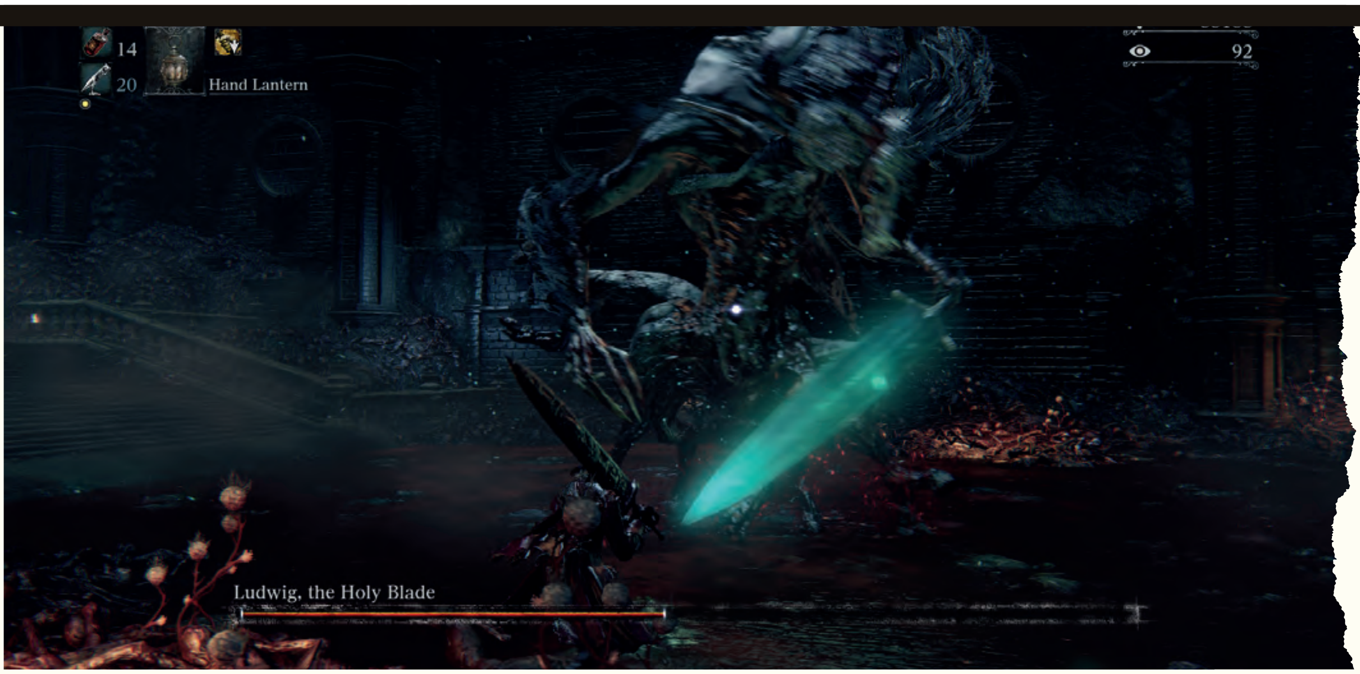
Korsan oyun yönetim kurulu neye göre karar veriyordu bilmem ama korsan PS1 oyunu satan her CD'cide bazı oyunlar mutlaka olurdu: Silhouette Mirage, Mortal Kombat Special Forces, Rainbow Six… İşte Kiss Pinball da bu hep gördüğüm ama hiç almadığım oyunlardan biriydi. Niyeyse yıllar sonra da merak edip bir bakayım dedim. İnsanın başına ne geliyorsa meraktan geliyor zaten.

Kiss Pinball diğer örneklerinden pek bir farkı olmayan, oynanış olarak gayet sıradan bir Pinball oyunu. Pinball video oyunlarını da oldum olası sevemedim zaten. Hadi şimdi neyse de geçmişte gayet rahatça, hatta daha ucuza gerçek Pinball masalarını tecrübe edebildiğiniz bir dönemde neden bu oyunların yapılmış olduğunu da anlayabilmiş değilim.

Konumuza dönecek olursak, oyunun sorunu vasat ya da sıradan olması değil, Kiss temalı bir Pinball oyunu olmasına rağmen OYUNDA HİÇBİR KISS PARÇASININ YER ALMAMASI. Oyunun Credits ekranında yazan müzisyenlerin grupla herhangi bir alakası yok zaten. Oyunun Kiss ile tek bağlantısı sağda solda grup üyelerinin resimlerinin olması o kadar. Ortada takdire şayan bir dolandırıcılık var yani. İçinde Metallica parçaları olmayan bir Guitar Hero: Metallica düşünsenize? Bu mantıkla neden diğer popüler grupların da Pinball oyunlarını ucuza kapatmamışlar hayret ettim doğrusu.

Dünya üzerindeki herhangi bir Pinball oyununu açıp fona da Kiss müziklerini koyarak siz de evde kendi Kiss Pinball'unuzu yapabilirsiniz. Emin olun bu oyundan çok daha sadık olur gruba. ■ EMRE S.





İLK AVCI, LUDWIG

[BLOODBORNE]

Şifa Kilisesi'nin kulaktan kulağa yayılan birçok hikâyesi ve efsanesi vardı ama söz konusu avcılar olduğunda bir isim diğerlerinin önüne geçerdi hep: Ludwig. Kilise avcılarının ilki. Kendinden sonrakileri eğiten efsanevi bir savaşçı. Kutsal Ay Işığı Kılıcı'yla bütün avcılara cesaret veren, örnek teşkil eden Ludwig, benim de o kâbus gibi Yharnam'a ayak bastıktan sonra meziyetlerini sıklıkla duyduğum bir isimdi.

Yharnam'daki av gecesinde nice karanlık sırları ve Yharnam halkının kendini adadığı kanlı, garip ritüelleri gördükçe Şifa Kilisesi'nin ne kadar yobaz ve yozlaşmış olduğuna dair içgörüm de artıyordu. Derken bir anda sanki üçüncü bir gözüm açılmışçasına Yharnam'ın gölgelerde gizlediği başka bir dehşeti görebilmeye başladım: Amygdala'lar. Bu grotesk yaratıklardan bir tanesi beni yakaladığı gibi Kadim Olan Kos'un harap olmuş bedenin doğan Avcı'nın Kabusu'nun içine fırlattı. Aklını yitirmiş, eski zaferlerinin ve görkemlerinin döngüsünü yaşamaya mecbur kalmış avcılarla dolu bu kabusta yolumu yara yara ilerlemeye devam ettim. Kese biçe açtığım yolun sonundaki yer altı mezarlığının girişinde beni ilk avcının beklediğinden habersizdim. Ancak Ludwig ile karşılaşmamın asıl şok edici yanı dövüşün beklenmedik olması değildi. Efsanevi bir avcı olarak anılan, bütün avcılara örnek gösterilen bu savaşçı… karşımdaki grotesk yaratığın ta kendisi olamazdı herhalde? Kana susamışlığa yenik düşen, kabusta kısılı kalarak kendini yitiren Ludwig at, kurt ve insan karışımı bir ucubeye dönmüştü. Kilise avcılarının avladıkları yaratıklara dönüşmesi duyulmamış şey değildi; yine de Ludwig'in onlardan biri olacağı aklımdan geçmemişti.



Sakinliğimi korumaya çalışarak efsanevi avcıya hak ettiği savaşı vermeye karar verdim ve ince uzun kılıcımı sırtımdaki kına koydum. Kılıcın kabzasındaki kilitler yerine oturdu ve kınıyla birleşmiş koca kılıcı Ludwig'e doğrulttum.

Eski avcı devasa ama hantal bedeniyle üzerime sıçradıkça kaçınıyor, açıklık buldukça karşılık veriyordum. Dövüş tamamen benim kontrolümdeydi. Derken…

…Derken sanki yer altı mezarlığı bir anda derin bir sessizliğe gömüldü. Tökezleyen Ludwig, bir anda en başından beri orada, bedenine saplı duran ama varlığını unutmuş olduğu kılıcı gördü.

"Aah, benim yanımdaydın başından beri. Benim gerçek akıl hocam… Yol gösteren ay ışığım…"

Yer altı mezarlığındaki grotesk cesetlerden yükselen feryatlar tam bir kreşendoya ulaştı. Ludwig, efsanevi Kutsal Kılıç, nihayet Ay Işığı Kılıcı'nı çekmişti. Bir anlığına deliliğinden sıyrılmayı başaran ve tüm haşmetiyle kılıcını savuran Ludwig'in neden efsanevi bir avcı olarak anıldığını işte o an anladım… ■ CAN



Serpent Riders Serisi: Heretic & Hexen

Raven efsanesi Call of Duty ile başlamadı!

Göker Nurbeyler

Raven Software dediğimde aklınıza hangi oyunlar geliyor? Call of Duty? Daha çok Call of Duty? Quake 4? Jedi Knight veya Soldier of Fortune? Yok, bunlar değil konu ama aklınıza bu ikili geldiyse yine de cansınız. Heretic ve Hexen seris... Hah tamam burada durun. 90'ların başında oyun dünyası Doom serisi ile çalkalanırken çok değil hepi topu 27 sene önce ben çok farklı bir oyuna sarmıştım. Serpent Riders serisi oyunlarından Heretic 94'de ve Hexen 95'de çıkarken, arkalarındaki ID Software sağ olsun Doom grafik motorunun sınırlarını görüyorduk. Halbuki o yıllarda grafik motoru nedir hiçbir fikrim yoktu, umurumda da değildi açıkçası.

Intel i486 ve DOS 4.0

Yukarıdaki minimum gereksinimlere 8Mb Ram (Win95 için 12MB lütfen) ve 25 MB da disk alanı eklemenizi rica edeceğim. 1 MB grafik kartınız da varsa artık ilk oyunumuza geçebiliriz.

Bu orijinal serinin senaryosu özetle şu şekilde: Serpent Riders olarak bilinen üç kardeş, büyü güçleriyle Parthoris'in yedi kralını kuklaya çevirir ve güçlerini kontrol eder. Sidhe olarak bilinen bir elf ırkı bu üçlünün büyüsüne bağışıklık gösterir. Bunu sindiremeyen üçlü Sidhe'yi kafir (Heretic) ilan eder ve kendilerine savaş açar. İşte ana karakterimiz Corvus da bu ırkın bir mensuplarından biri. Seri boyunca da bu üç şeytan ve hizmetkarlarının peşine düşüyorduk.

Bu oyunu benim için özel kılan bu yaştaki bir FPS'de üç sınıf (Fighter, Cleric, Mage) sunmasıydı. Bu nedenle akranları içinde farklı karakter tipleri sunan ilk oyunlardan biri olmuştu. Bunlar ilgili dönemde bu oyun türüne ciddi bir tekrar oynanabilirlik ve eğlence katıyordu.

2x Hızlı Disk Sürücü ve 84 MB Alan

Hexen II'ye gelmeden oyun için bilgisayarınızdaki boş yerin artık 84 MB ve RAM'in ise 16MB olması gerektiğini hatırlatmam gerekiyor. Eee kalitenin bir fiyatı var.

Hexen II (1997) garibimin bahtsızlığı Quake'i takip etmesi ve Quake gibi bir oyunun epey gölgesinde kalmasıydı. Dört sınıf seçimi (Paladin, Crusader, Necromancer ve Assassin) ve bölümleri geçebilmek için anahtar dışında objeleri biriktirme gibi yeniliklere sahipti. İlkinden daha karanlık bir oyun olan Hexen 2, Quake motorunun hakkını bölüm tasarımıyla da veriyordu.

"And the Raven, never flitting, still is sitting, still is sitting"

Yıllar önce oyunlarını hasretle bekleyip hayranlıkla oynadığım Raven Software ekibi şimdi ne mi yapıyor? Activision çatısı altında Call of Duty basıyor. CoD bana hitap etmediğinden bana Edgar Allan Poe'nun nadide "Kuzgun" şiiri kaldı. Bense Raven Software'i 1990-2000'lerdeki oyunun kurallarını değiştiren FPS'leriyle anmaya devam edeceğim.

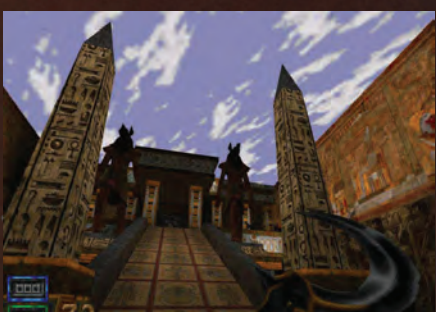
Peki şunca yıl sonra bu oyunlar oynanır mı? Eğer eski grafiklere alerjiniz yoksa, Steam'e girilir, 18 TL bayılınır (veya indirimde 5-6 TL verilir) mis gibi oynanır. Eski oyun oynamak zul geliyorsa ruhani devamı olan Graven'in ön erişimden çıkmasını bekleyebilirsiniz. Ancak farklı ve nostaljik bir yapım denemek isteyenler Heretic & Hexen'i denemekten pişman olmayacaktır.



Neden Efsane Oldu?

Karanlık Orta Çağ Fantezisi

İlk oyun olan Heretic için Doom'un karanlık Orta Çağ fantezisi desek çok da yanlış olmaz. Zira bölüm tasarımları ve silahlar Doom'dakilerin fantastiklisiydi resmen. Bununla beraber oyundaki düşman çeşitliliği, renk paleti ve eşyalar farkını ortaya koyuyordu. Çeşitli iksirler, yüzükler ve güç kitapları oyunu dinamik hale getiriyordu. Minotaurlar, şeytani yaratıklar, uğursuz rahipler, yaşayan ölüler, golemler, kurt ejderha kırması weredragon gibi tuhaf canlılar... Gırla yaratıkla aynı orijinallikte silahlarla savaşıyorduk. Savaş esnasında görünmez olabiliyor veya uçabiliyorduk. 25-30 sene öncesi bir oyununda uçabilmek! Büyük bir lüks.



Devrimseldi!

Seçilen sınıf kullanılan silahları, çevremizi, atmosferi ve yaşanan mücadeleleri de değiştiriyordu. Bu oyunu daha çok sevmemin diğer bir nedeni düşman çeşitliliğinin ve dövüş tiplerinin çok daha farklı olmasıydı. Farklı büyü tiplerine sahip, yakın veya uzak, saldırgan veya vur kaç yapan düşmanlarımız vardı. Düşmanlar vurulduğunda pöt diye yere düşmüyor, vücutlarındaki farklı bölgeler hasar alıyor, yaralanıyordu. Vurulan karakterin vurduğunuz yerden zarar alması ise bundan beş sene sonrasının, 2000 çıkışlı Raven yapımı olan Soldier of Fortune oyununun satış argümanı olacaktı. Sanırım bunun için yapımcının dünyamıza dönmesi gerekiyormuş. Neyse biz Hexen'e dönelim: Oyun kendi dönemine göre öyle devrimseldi ki... Bu oyunda farklı zırh tipleri vardı yahu! Daha iyi korunmak için saldırı gücünün bir kısmından vazgeçme kararını vermemiz gerekebiliyordu.



Zamanının Ötesinde...

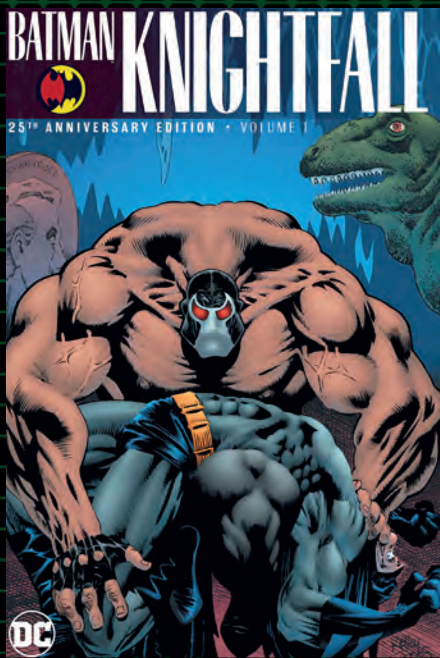
Devam oyunu Hexen'de ikinci Serpent Rider'ın peşine düşüyorduk. Oyunun senaryosu ilkine göre daha güzel ve evren daha canlıydı. Artık zıplayabiliyor ve aşağı yukarı bakabiliyorduk! Yıllardır oyunların eğitim görevlerinde zıplama ve aşağı yukarı bakmayı bile burun kıvırdığımız bayık görevler olarak gördüğümüzü düşününce burada övgüyle bahsetmem komik geliyor değil mi? Oyundaki bölüm mantığı çeşitli görev ve bulmacalarla açılan bölümler arası kapılara dönmüştü. Şu an bir özellik olarak anlatmam kulağa absürt gelebilir ancak zamanın atmosferini tamamlayan önemli yeniliklerdi bunlar. Tesadüfi ortam sesleri (kötü kahkahalar, su sesi, yankı sesleri, zincir sesleri vb) duyuyorduk bu oyunda.

MEDYA

ÇİZGİ FİLM // FİLM // KİTAP // DERGİ

BATMAN: ŞÖVALYENİN DÜŞÜŞÜ (KNIGHTFALL)

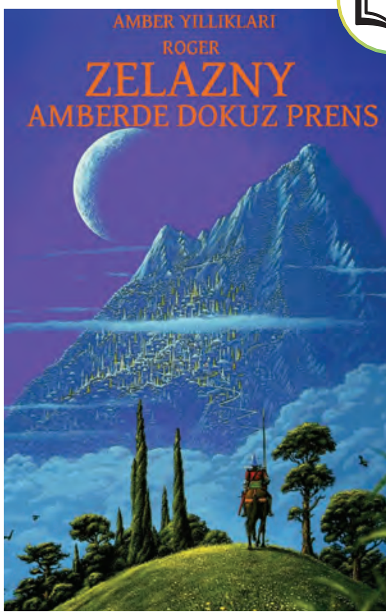
Yaşı yetenler hatırlayacaktır, bir dönem ülkemizde gazetelerin bile promosyon olarak verdiği bir Batman hikâyesidir Şövalyenin Düşüşü. Benim de küçüklüğümde ilk düzenli takip edip hayranı olduğum hikâyeler arasında başta gelir kendisi. (Hatta elinde Türkiye'de yayınlanmış sayılar hâlâ olan varsa 9 yaşında bir Can'ın mektup köşesine yazdığı mektupla karşılaşabilirler)
O zamana kadar her daim kazanmasına alışık olduğumuz kahramanların, hele ki hazırlıklı olmasına alıştığımız Batman'in artık yorgun düşerek ve planlama konusunda alt edilerek işlenmesi o dönem için oldukça radikal bir gelişmeydi. (Böyle diyorum da, bir diğer favorim yine aynı dönemden "Superman'in Ölümü") Bane'in ince ince planlayarak Arkham'ı patlatması ve Batman'in bütün azılı düşmanlarını saldıktan sonra onları tekrar avlarken zayıf düşmüş Batman'in karşına dikilmesi ve sonrasında gerçekleşen beklenmedik şeyler bugün bile favorim olan çizgi romanları sayarken ilk bahsettiklerimden birisi olmasını sağlamıştır Şövalyenin Düşüşü'nün. Daha sonra güzel, tek ciltlik versiyonları da çıktı; olur da yolunuz kesişirse Batman'in en ikonik hikâyelerinden birisi olan bu seriyi arşive katmak isteyebilirsiniz . ■ **Can**



ROGER ZELAZNY

AMBER YILLIKLARI: AMBERDE DOKUZ PRENS

New York'ta bir hastanede uyandığında hafızasını kaybetmiş olduğunu fark eden ve bir şekilde evine dönmeye çalışan zeki ve bir hayli paranoyak bir adamın öyküsünün dedektiflik hikâyelerine, aile içi entrikalara ve taht kavgalarına bağlanmasını hayal etmek çok zor değil fakat gerçekliği manipüle eden güçler ve çoklu evrenlerin işin içine girmesi sürpriz oluyor doğrusu. Okuduğum fantastik eserler arasında en ilginç ve etkileyici giriş bölümlerinden birine sahip olan Amber Yıllıkları serisinin ilk kitabı Amberde Dokuz Prens, fantastik edebiyat konusunda ufkunuzu genişletecek bir eser. Ayrıca sevenleri için hikâyenin bolca Planescape ve hatta yer yer Sandman havası yakaladığını da eklemem gerek. (Vefat etmeden önce Neil Gaiman'la da arkadaşmış zaten Roger Zelazny)
Eğer kitapların dünyası ilginizi çektiyse "Amber Diceless" adında zarsız oynanan bir masaüstü FRP oyunu da var üstelik, onu da eklemeden geçmeyeyim. ■ **Burcu**





PRINCE OF DARKNESS

John Carpenter tüm zamanların en baba korku filmi yönetmenlerden biri bence. Halloween'den The Thing'e, They Live'den In the Mouth of Madness'a kadar hastası olduğum filmlere imzasını atmış olan üstadın Karanlıklar Prensi (Prince of Darkness) isimli filminin bendeki yeri ise apayrı, çünkü kendisi benim bugüne kadar korktuğum tek korku filmi olma unvanını taşıyor.
Ciddi söylüyorum, daha ilkokula giderken VHS kasetten bu filmi izlemiş, sonrasında gece yatarken "Ya ağzım açılırsa ve ben de iblis olursam" diye düşünmekten uyumamış, ağzımı açmamak için insanüstü bir çaba göstermiştim. Terk edilmiş bir kilisede bulunan eski bir konteynır, bunu araştırmak için bir araya gelen öğrenci ve bilim insanları ve cehennemden dünyaya geçmeye hazır bir şeytan… Daha doğrusu, O şeytan. Hele ki filmin sonlarına doğru şeytanın ayna aracılığıyla dünyamıza geçmeye başladığı bir sahne vardır ki, o elin ve tırnakların rengi… Oy oy oy diyorum. Carpenter gelsin de bizimkilere "Korku filmi böyle yapılır gençler" dersi versin.
■ **Eser**



STAR ONE

SPACE METAL (2002)

Buralarda adının sıklıkla anılması gereken Arjen Lucassen ve yarenlerinin taa 2002 yılında çıkarmış olduğu bilimkurgu progresif metal albümü Space Metal hangi bilimkurgu filmine/kitabına atıf yapmıyor ki? Bir şarkıda "Aaa Dune bu!" derken diğerinde "Alien'dan mı bahsediyor o?" diye diye bir bakıyorum ki albümü başa almış tekrar dinliyorum. Hele bunların arasından bir şarkı var ki 2017 Eylül›ünde kanlı canlı izleme fırsatı bulduğum Ayreon Universe konseri sonunda tüm ekip sahneye çıkıp söylerken gözlerim dolu dolu eşlik ettiğim... Nefis bir film üstüne daha da nefis bir dizisi olan Stargate'e adanmış Eye of Ra'dan bahsediyorum elbette. Bir konser bu kadar mı güzel bitirilir yahu?
■ **Burcu**

https://tinyurl.com/ogz167-starone

"We have found the seventh sign
Down in the catacombs
When the seven points align
They will lead us all back home"

Oyungezer
SAYI: 167 - 2021/09

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Anton Semchenko, anton@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Oğuz Erdoğan, oguzerdogan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar:
Burcu Arabacı, Mert Gökhan, Pelin Yiğit, Yunus Emre Bakiler

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.






OGZ
www.oyungezer.com.tr